SUPPLEMENTO a K n° 28 MAGGIO 1991 L5000
Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70

K SPECIALE CONSOLE 2

MACCHINE • RECENSIONI • ANTEPRIME

13 pagine di TRUCCHI & CONSIGLI

MEGADRIVE
mickey mouse • dick tracy

NEO GEO
the super spy

NINTENDO
snake rattle 'n roll • duck tales • black manta

SEGA
Y's • gauntlet • power strike •

SUPER FAMICON
f-zero • pilotwings

GAMEBOY
dragon's lair • kenshiro

LYNX
gauntlet • shangai

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 M

SPECIALE CONSOLE

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

Fax. 011/7731001

Posta. ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4 TORINO

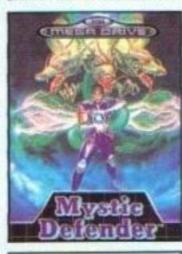
Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

GAME BOY

ALLEYWAY	50000
AMAZING PENGUIN	60000
BASEBALL	50000
BATMAN	65000
BEACH VOLLEY	50000
BOXING	55000
BOXXLE	55000
BUBBLE GHOST	55000
BURAI FIGHTER	**70000**
CASTELVANIA	65000
CATRAP	55000
CHESSMASTER	60000
DEAD HEAT SCRA.	55000
DOUBLE DRAGON	60000
DR.MARIO	60000
DRAGON'S LAIR	60000
DEADALIAN OPUS	50000
DUCK TALES	60000
F1 BOY	**70000**
FINAL FANTASY	65000
FIST OF N.STAR	58000
FORTESS OF FEAR	50000
GODZILLA	60000
GOLF	50000
GODZILLA	60000
GREMLINS II	70000
HAL WREASTLING	55000
LOCK'N CHASE	50000
MERCENARY FORCE	60000
MOTOCROSS MAN	50000
NBA ALL STARS	**60000**
NEMESIS	55000
NFL FOOTBALL	60000
NINJA BOY	60000
PAPERBOY	55000
POWER RACER	60000
POWER MISSION	**65000**
PENGUINS WAR	50000
PIPE DREAM	60000
POPEYE	60000
Q BILLION	50000
QIX	50000
QUARTH	50000
REVENGE OF GAT.	50000
ROLAND CURSE	70000
ROBOCOP	**70000**
SHANGAI	65000
SKATE OR DIE	75000
SNOOPY	60000
SOLAR STRIKER	55000
SPIDER MAN	55000
SUPER MARIO L.	55000
TANSMANIA STORY	55000
TURTLESS	65000
TENNIS	55000
WORLD BOWLING	50000

ILLUMINATOR	**39000**
LIGHT BOY	**60000**
GAME BOY CONS.	**169000**

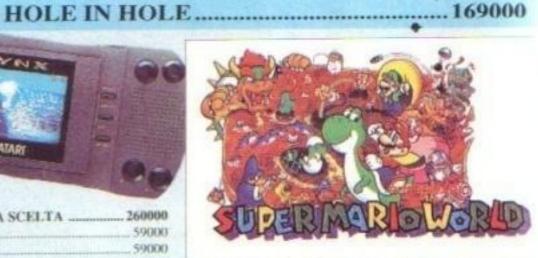
AERO BLASTER	111000
ARROW FLASH	68000
ATOMIC ROBOKID	85000
AXIS	102000
BASEBALL	98000
BURRING FORCE	89000
COLUMNS	98000
CRACK DOWN	76000
CRYWONG	115000
CURSE	59000
CYBERBALL	68000
DANGEROUSE S.	89000
DARIUS II	124000
DARWIN 4081	68000
DICK TRACY	102000
DJ BOY	55000
DYNAMITE DUCK	76000
E-SWAT	63000
ELEMENTAL M.	98000
FATMAN	98000
FIRE SHARK	98000
GHOSTBUSTERS	68000
GRAIN GROUND	76000
HEAVY UNIT	102000
HELL FIRE	68000
INSECTOR X	85000
J.M. FOOTBALL	98000
JUNCTION	89000
KLAX	85000
LEYNOS	59000
MAGICAL HAT	72000
MEGA PANEL	76000
MICKEY MOUSE	76000
MOONWALKER	85000
NORTH STAR	81000
PHELIOS	89000
PSYC BLOOD	59000
RASTAN SAGA	68000
SHADOW DANCER	81000
SHITEN MYOOTH	89000
STAR CRUISER	85000
STRIDER	89000
SUPER VOLLYBALL	98000
TWIN HALK	111000
VOLFIELD	85000
WHIP RUSH	59000
WONDERBOY II	76000
WRESTLER BALL	98000
GRANADA	98000
XDE	59000
ZOOM	59000

MEGADRIVE CONSOLE JAPAN	**350000**
MEGADRIVE CONSOLE + ALTERED BEAST	**399000**
ARCADE POWER	**103000**
JOYPAD SEGA	**49000**
MEGADRIVE AD.	**110000**
JAPAN ADAPT	**39000**

SUPERFAMICOM CONSOLE	**670000**
SUPERFAMICOM+ 3 CARTUCCE	**1050000**
FINAL FIGHT	**198000**
F - ZERO	**129000**
POPOLOUS	**149000**
SUPER MARIO WORLD 4	**149000**
GRADIOUS III	**149000**
ULTRAMAN CLUB	**149000**
PILOT WING	**149000**
BOMBUZAL	**129000**
HOLE IN HOLE	**169000**

NEO·GEO

NEO GEO De Luxe System con 2 pad + 1 cartuccia	990000
NEO GEO Console	750000
BOXING	400000
CIBERLIP	339000
MAGICAN LORD	335000
NAM 1975	339000
NINJA COMBAT	339000
RACING HEROES	339000
SUPER SPY	359000
TOP PLAYER GOLF	360000

LYNX

LYNX CONSOLE + 1 GIOCO A SCELTA	260000
BLOCK OUT	59000
BLUE LIGHTING	59000
CHIP CHALLENGE	59000
ELECTROCOP	59000
GRID RUNNER	59000
MS.PACMAN	59000
XENONPHOBE	59000
KLAX	69000
PAPERBOY	69000
ROADBLASTER	69000
RYGAR	69000
SHANGAI	69000
ZYBOT	69000

CONSEGNA IN 24-36 ORE

SU RICHIESTA ALL'ORDINE

PER MOTIVI DI SPAZIONONPOSSIAMO ELENCARE TUTTOIL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE

Eccoci di nuovo! A grande richiesta di pubblico, dopo il successo del primo numero, ecco il seguito: K-Speciale Console 2.
Oltre alle succose recensioni (ben 35 per tutte le console più diffuse in Italia) che vi indirizzano su quali giochi comprare (evitando così di spendere i vostri sudati risparmi in giochi che non meritano), abbiamo inserito anche una mega-sezione di trucchi, gabole e consigli per aiutarvi a superare i punti più difficili dei giochi più in voga. Li avete chiesti e noi ve li abbiamo dati! Ora, se volete che il prossimo speciale sia ancora più ricco, sta a voi inviarci i trucchi e le strategie che avete scoperto: non deludeteci!
Naturalmente, non mancano le anteprime che, ne siamo certi, vi faranno venire l'acquolina in bocca e la pagina della posta, resa possibile dalla vostra preziosa collaborazione (mi raccomando, continuate a scriverci e diteci cosa ne pensate di questo secondo speciale).
Insomma, crediamo di poter affermare che K si dimostra ancora una volta attenta alle novità del settore e alle richieste dei suoi lettori (ne dubitavate?). È stata dura, ma siamo felici di esserci riusciti. Buona lettura!

SPECIALE CONSOLE
Supplemento a K 28 maggio 1991
Autorizzazione Tribunale di Milano
n. 729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 - 20123 MILANO
Tel. 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 - 20155 MILANO
Tel. 02/33100413
Fax 02/33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Giorgio Baratto, Benedetta Torrani, Paolo Paglianti, IUR, Danilo Lamera, Ldd, Paolo Cardillo

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITA'
L.T. Avantgarde - via A. Villa, 12
20099 Sesto S. Giovanni (Mi)
tel. 02/66103223 fax 02/2423547

STAMPA
Arti Grafiche Perissi - Vignate (Mi)

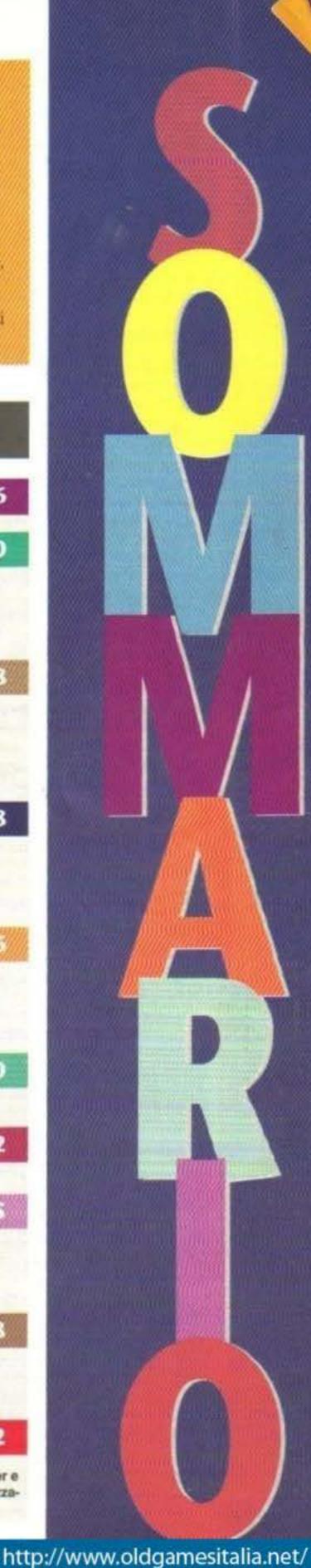
SO.DI.P./Angelo Patuzzi (Mi)

Fotocomposizione
Decodifica - Milano

le illustrazioni sono di
Maria Montesano

GIOCHI RECENSITI

Si ringraziano Alex Computer, Atari Italia, Giochi Preziosi, Leader e Mattel, per aver fornito il materiale che ha reso possibile la realizzazione di questo numero.

POSTA KONSOLE

OK. Siamo arrivati al secondo appuntamento con K Speciale Console, ed è giusto che anche questo supplemento della sorella K abbia il suo angolo della posta. Le vostre lettere ci hanno aiutato nel realizzare il secondo numero di questo speciale, e speriamo che quelle che ci invierete dopo aver letto questo numero ci aiuti a fare meglio con il numero 3, il 4, il 5, il 6...
Ma adesso basta perderci in inutili convenevoli, leggetevi la posta e preparatevi a quello che vi aspetta nelle pagine successive, vi assicuro che è vera dinamite!
Ci risentiamo al prossimo numero.

Sono un ragazzo di sedici anni, felice possessore di due console, un Mega Drive e un Gameboy entrambi di importazione giapponese. Vi scrivo questa lettera per complimentarvi con voi, perché in Italia siete stati i primi ad accorgervi dell'importanza delle console.
Ora vi vorrei porre qualche domanda:
1) Essendo dipendente dal mercato giapponese, per quanto riguarda il software per il MD, vorrei sapere se nonostante il successo che sta ottenendo il Super Famicon, il MD riesce a vendere ancora bene.
2) Posso utilizzare le cartucce che vendono in Italia per Gameboy?
3) Le cartucce del Genesis americano possono essere utilizzate sul MD giapponese?
4) Quando uscirà il CD ROM per il MD?
5) Quali sono le riviste di console più vendute in Japan e in America? Dove le posso reperire?

Antonio Armellin

Ecco che i primi dubbi sulla longevità di una console cominciano a farsi sentire. Sin da quando il fenomeno console era esploso in Giappone, c'era già chi si chiedeva se, la tecnologia sempre crescente avrebbe reso i modelli "vecchi" (anche se solo di qualche mese) obsoleti. In effetti sembra che sia proprio così, ma solo il tempo potrà dare una vera risposta. Passiamo alle tue domande:
1) In Giappone decisamente no. Le richieste per Super Famicom hanno letteralmente subissato i negozianti del Sol Levante. Il discorso cambia se si parla dell'Europa e degli USA dove il Megadrive (o Genesis) regge ancora bene, per ora.
2) Sì, sono perfettamente compatibili.
3)Anche in questo caso la risposta è sì.
4) Sembra che le possibilità che un CD ROM per MegaDrive sia messo in commercio sono sicure al 100%. Ma non chiedermi quando perché non lo so ancora nessuno.
5) La rivista più diffusa in Giappone è senza dubbio "Login", un quindicinale con più di 400 pagine. In America è "Nintendo Power", ma anche "Game Pro" si difende bene. Puoi trovarle, almeno per quel che riguarda Milano, alla edicola Algani, in Piazza della Scala, e a quella in Piazzale Baracca.

Sono un possessore di Sega Megadrive importato dalla Giochi Preziosi.
Quello che secondo il mio parere potreste fare per rendere la vostra rivista pressoché perfetta è aggiungere qualche pagina di trucchi (o gabole) per facilitare la vita a noi "poveri" possessori di console, ed inoltre dovreste chiarire maggiormente le idee ai compratori di Megadrive specificando se la recensione del gioco è fatta con Megadrive giapponese o italiano, in quanto ho sentito che c'è una netta differenza per quanto riguarda la velocità e quindi la giocabilità tra due le console, o meglio tre, versioni scart o NTSC, versione Pal giapponese e versione Pal italiana. Sembra infatti che la versione Pal italiana sia, purtroppo, la più lenta di tutte. Un altro suggerimento è specificare se il gioco stesso è in "versione" giapponese o italiana perché come voi sapete la Giochi Preziosi (o direttamente la Virgin in Inghilterra) censura i giochi troppo violenti (vedi Last Battle) privandoli così di molti effetti grafici o sonori che possono rendere un gioco più o meno divertente, a seconda dei punti di vista. Infine vorrei un chiarimento a proposito di quanto avete scritto nelle specifiche della console, mi riferisco sempre al Sega Megadrive, e cioè voi asserite che la console Pal italiana non è provvista di un'uscita monitor. La mia console che come ho già detto è la versione Pal italiana è invece provvista di questa uscita e viene da me utilizzata con un cavo comperato in un negozio di Milano.

Effettivamente hai ragione. Il Sega Megadrive possiede un'uscita monitor, e noi, chiediamo venia, abbiamo sbagliato a dire il contrario nel numero scorso.
Per quel che riguarda il discorso "versione", cioè se PAL è meglio di NTSC, o se Mario Merola è meglio di Nino D'Angelo, devo dirti che per quel che riguarda la velocità la versione giapponese è quella più veloce perché possiede più MHz, e quindi una velocità di calcolo più alta. La compatibilità con le cartucce di altri sistemi, voglio dire quelle per il Genesis americano piuttosto che quelle per Megadrive giapponese, non dovrebbe essere un problema, solo alcune cartucce americane hanno dei problemi con i "nostri" Megadrive, mentre è sufficiente una piccola modifica... chiamiamola "hardware" per rendere perfettamente compatibili quelle giapponesi.
Dulcis in fundo, spero che i trucchi di questo numero ti soddisfino.

Uno non si compra un giornale nuovo per ritrovarsi con un mucchio di recensioni vecchie, modificate e spinte. A questo proposito ecco alcuni titoli già recensiti: Batman (890; 92%), Turtles (870 circa; 86%), Skate or Die (862,; 82%), Simon's Quest (757; 85%) Impossible Mission (802; 97%!!) Slapshot (690 750, non ricordo bene; 82%), Thunderforce 3 (970; 91%).
Alcuni giudizi sono completamente sballati: Columns, ad esempio ha preso 89%. Negli "aspetti vari" di qualche tempo fa avevate però detto che Dr. Mario era superiore a Columns. Dr. Mario, però, per il Gameboy ha preso 510. Allora? come la mettiamo? Il 95% in grafica di Impossible Mission mi sembra esagerato. In un'altra recensione gli avevate dato 6, e non la menate con l'animazione dei robot e dei fondali... Fester's Quest grafica 68%. D'accordo, gli sprite sfarfallano, ma li avete visti i fondali della base UFO? E dell'acqua?

Pablo Cerini

Devi capire caro Paolo che non tutti i giochi sono uguali agli occhi di chi deve poi giudicarli, se poi gli occhi di chi giudica un gioco sono diversi da quello che l'ha fatto in precedenza. Le differenze che tu hai tanto diligentemente annotato (a proposito grazie del fatto che ci segui da tanto tempo) sono dovute al giudizio, a volte appunto differente, che i vari recensori hanno per quel particolare gioco. Voglio dire, che se a me piacciono gli sparatutto, a qualcun'altro piacciono meno, e anche se ci riteniamo, a torto o ragione, degli esperti nel campo dei videogiochi, nessuno di noi ha mai detto che siamo infallibili. Ciao, e scrivici ancora.

Cari amici mi siete veramente simpatici e allora vi spacco la faccia besuconi.
Ora vi espongo l'argomento per il quale vi ho scritto, sul numero di "SPECIALE CONSOLE" di dicebre nella rubrica che riguarda l'hardware: sulle specifiche che riguardano il Megadrive avete scritto che la consolo ha una palette di 512 colori e 64 colori su schermo, mentre sul numero di febbraio del 1989 dove avevate annunciato l'uscita della console Sega tramite il vostro corrispondente Tony Takoushi c'è scritto che la console ha 256 colori su schermo oltre che la memoria con diversità di dati.
Vorrei dirvi un'altra cosa, io la console l'ho comprata direttamente dal Giappone e nel manuale se così lo vogliamo chiamare visto che sono 5 fogli c'è scritto che la memoria video è di 64K mentre quella base è di 72K, poi c'è un 512 ma non so cosa visto che il resto è tutto in giapponese ed io non lo comprendo al momento; altre voci mi hanno detto che la console possiede una palette di 512 colori e 256 su schermo.
Vi ho detto tutto ciò perché mi sembrano un po' pochini 64 colori per il Megadrive visto che avete scritto che il Pc Engine possiede 32 colori di sfondo e 116 per gli sprite, dato che il Nec è un 8bit mentre il Sega è un 16 bit oltre ad avere le altre caratteristiche hardware migliori. Per concludere vorrei chiedervi se è possibile di informare me e gli altri lettori delle reali specifiche del Megadrive appena ne verrete a conoscenza.
Per quanto riguarda la rivista del numero SPECIALE CONSOLE vorrei trovarne un numero tutti i mesi in edicola, visto che al momento per trovare una recensione di videogiochi del Megadrive devo stare a spendere L. 5.000.

Roberto Tremolada

Le specifiche del Megadrive le abbiamo lette sulle istruzioni dei pannolini Lines per cui confermiamo i 64K di memoria video (chiamata fast memory) e 74K (non 72 Besugo!) di RAM, la palette è di 512 colori e la risoluzione su schermo è di 320x240 pixel. Adesso comincerai a chiederti: Ma quanti colori ha contemporaneamente su schermo? Io dico 10654, ma Paolo qui dice 6754562891, mentre Alberto è convinto che non ce ne siano (ma lui ormai è quasi cieco), Riccardo invece non dà pareri ma gioca come un disperato. Lasciaci terminare questa piccola disputa a tre e ti assicuro che passeremo a casa tua a comunicartelo e, naturalmente, a Spaccarti la Faccia!!!

Sono un ragazzo di 14 anni possessore della console Sega Megadrive e del Gameboy.
La vostra rivista mi piace molto, e vi scrivo per alcune cose: la prima riguarda il Gameboy, potreste mettere una pagella completa, come le altre?

Daniele Vicario

Grazie del consiglio Daniele! Per questo numero troverai una pagella completa riguardante un gioco per Gameboy, dal prossimo numero la troverai anche per tutti gli altri. Hai visto che scriverci per darci consigli non è poi una cattiva idea?

http://www.oldgamesitalia.net/

Il ritorno alla grande delle console è accompagnato da una caterva di accessori, joystick speciali e aggiunte varie. Sembra di essere tornati ai bei tempi del VCS e dell'Intellivision...

CONTROLLER COLORATI

La Leader, il maggiore distributore italiano di giochi per computer e accessori, sta interessandosi anche alle console. La società di Casciago ha annunciato l'importazione e la distribuzione tramite i negozi Soft Center di una serie di joystick e joypad per Nintendo Entertainment System e Sega Master System.

Per NES saranno tra breve disponibili una serie di joypad, chiamati Zipper (L.39000), in cinque colori diversi (grigio, verde, rosso, giallo e blu) per il giocatore all'ultima moda. Lo Zipper, che è prodotto dalla americana Beeshu, è dotato di commutatori a fuoco rapido a tre posizioni per entrambi i pulsanti (A e B) e di un cavo più lungo del normale cavo Nintendo.

Se pensate che i joypad non siano l'ideale per giocare e preferireste avere un bel joystick tra le mani, la Leader (ancora lei) ha la risposta anche a questo. I joystick si chiamano Zinger (L.35000) (che non significa zingaro in romagnolo) e sono disponibili negli stessi cinque colori dello Zipper. Grazie ai due pulsanti sulla base e sulla leva potranno essere utilizzati sia da giocatori destri che mancini. Anche gli Zinger sono dotati di commutatori per fuoco rapido. Inoltre, quattro ventose consentono di appoggiare il joystick su un ripiano, tenendolo comodamente in posizione.

Infine, per i possessori di Megadrive è in arrivo un controller speciale, di nome Striker (L.59500), con una piccola leva simil-joystick al posto del Control Pad.

Scrapyard Dog

Warbirds

Lo Striker per Megadrive

Il joystick Zipper per Nes

NOVITÀ LYNX

Poco prima di andare in macchina ci sono giunte alcune foto dei prossimi giochi per l'Atari Lynx. Si tratta di una nutrita serie di titoli per tutti i gusti. Si va dal football americano (*NFL Football*) a quello cibernetico (*Cyberball*), dalle conversioni di coin-op (*S.T.U.N. Runner* e *Xybots*) ai giochi di guida (*Checkered Flag*) a quelli di volo (*Warbirds*) ai più classici picchiaduro (*Ninja Gaiden*). Ma lista non finisce qua: tra gli altri titoli in arrivo ci sono *Block Out*, *Scrapyard Dog* e *Vindicators*. Qui di seguito trovate alcune schermate delle novità Lynx. Iniziate a lustrarvi gli occhi...

Checkered Flag

JOYSTICK SENZA FILI E ALTRO

La Mattel, il distributore ufficiale del NES, ha in catalogo alcuni controller/joystick per la console Nintendo, tra cui il Remote Controller, un comando a raggi infrarossi che funziona senza filo con un raggio d'azione di oltre 10 metri. Per comodità dei giocatori ormai abituati alle pulsantiere Nintendo, la disposizione dei comandi è identica, ma in più c'è l'aggiunta del comodo fuoco rapido che consente di avere maggiore potenza di fuoco nei giochi d'azione. Costo 129.000 lire.

Sempre dalla Mattel, sono disponibili altri due super-controller: NES Max e NES Advantage (rispettivamente 59.000 e 109.000 lire). Il primo ha un pulsante direzionale a 360º che consente di muoversi nelle otto direzioni cardinali e quindi di giocare in modo molto più preciso, un disegno ergonomico (che significa che si adatta meglio alla mano del giocatore) per una maggiore maneggevolezza e libertà di movimenti e i pulsanti turbo per il fuoco rapido. Il NES Advantage offre invece dei comandi simili a quelli delle sale giochi. A sinistra c'è un bel joystick con pomello, a destra una serie di pulsanti che offrono alcune funzioni esclusive come il regolatore turbo per regolare la velocità di ripetizione del fuoco rapido e un'opzione "slow motion" per rallentare i giochi nei momenti più difficili così da studiare la mossa successiva.

Zinger per Nintendo

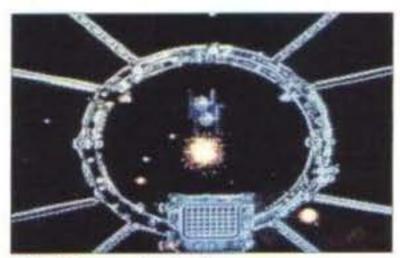
E LUCE SIA

Senza la luce del giorno, giocare col Gameboy è un po' difficile: roba da farsi venire gli occhi grandi così. Ma con "The Illuminator" avete risolto i vostri problemi. Si tratta di una mini-lampada agganciabile al Gameboy (simile a quella per leggere i libri a letto) che illumina lo schermo consentendo di giocare anche in macchina di sera al ritorno dal weekend. "The Illuminator" costa 39.000 lire ed è in vendita da Alex Computer di Torino (011/7730184).

***The Illuminator* per Gameboy**

Il Remote Controller per Nintendo

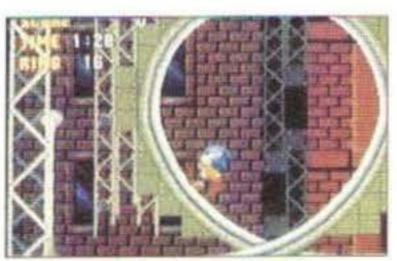
http://www.oldgamesitalia.net/

Direttamente dall'ECTS (European Computer Trade Show) di Londra, eccovi le novità più succose sui titoli che potrete giocare in futuro sulle vostre console. Alcuni di questi titoli saranno disponibili in Italia tra breve, per altri - ancora in fase di lavorazione - ci vorrà un po' più di tempo.

***Star Wars* su Nintendo**

STAR WARS

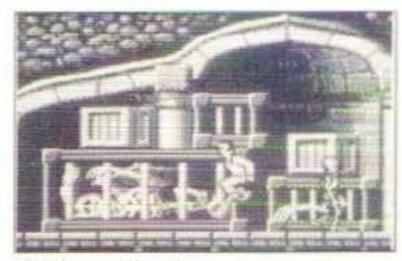
NINTENDO

Che la Forza sia con voi! Ne avrete bisogno per liberare la Principessa Leia dalle grinfie di Darth Vader e distruggere la Morte Nera. *Star Wars* è il primo titolo della Lucasfilm Games per NES. Nel gioco è possibile controllare i personaggi primari Luke Skywalker, Han Solo e la Principessa Leia e, in alcune occasioni particolari, anche Obi-Wan Kenobi, C-3PO e R2-D2. Prospettive in prima persona, scene di volo e combattimento nello spazio in 3D, grafica dettagliata e possibilità di finali diversi fanno di *Star Wars* una vera "opera prima".

Il secondo titolo della Lucasfilm per Nintendo sarà *Defenders of Dynatron City*, ideato e creato dall'autore di *Maniac Mansion*. *DoDC* è basato su un gruppo di supereroi veramente strambi in lotta contro dei super-cattivi, guidati dal Dr. Mayhem, ancora più strambi. Il gioco è pieno di tocchi umoristici e ha già dato origine a un fumetto e a un cartone animato. Un titolo da tenere d'occhio!

***Sonic The Hedgehog* su Megadrive**

SONIC THE HEDGEHOG

MEGADRIVE

Nei mesi scorsi, un team di designer della Sega ha lavorato furiosamente per creare un nuovo eroe per il Megadrive. Il risultato è fantastico! Sonic the Hedgehog è un simpatico porcospino che corre su e giù per lo schermo a velocità ultrasonica (è da qui che prende il nome) facendo capriole, salti e frenate con una mimica ed espressività incredibili. La grafica è mozzafiato e la giocabilità semplicemente fantastica! Cominciate a risparmiare.

***Thalos* per Gameboy**

TALOS

GAMEBOY

Dopo l'exploit di *Dragon's Lair: The Legend* (vedi recensione a pag. 35) , la Motivetime ci riprova con *Talos*. Le foto vi dovrebbero dare un'idea dell'incredibile grafica: roba mai vista prima su Gameboy! Un nuovo sistema "anti-blurr" consente di scrollare lo schermo velocemente pur mantenendo la definizione grafica. *Talos* è ambientato in un castello di oltre 250 stanze, piene di rompicapo e oggetti da raccogliere. È addirittura possibile salvare la posizione e riprendere da dove si è finito una volta che è arrivato il treno (o qualunque altra cosa stiate aspettando)! Più di così...

***Dragon's Lair* su Nintendo**

DRAGON'S LAIR

NINTENDO

Dragon's Lair racconta la storia di Dirk the Daring. Missione: liberare la Principessa Daphne dalle grinfie del Drago Singe. Ma questo forse lo sapete già, visto che il personaggio di Dirk è in circolazione dai primi anni '80. Dirk deve attraversare 5 livelli graficamente stupendi, pieni di bonus, tesori e scagnozzi di Singe. Come prima uscita della Elite nel campo NES non ci resta che fare i complimenti.

SPACE ACE

Nintendo

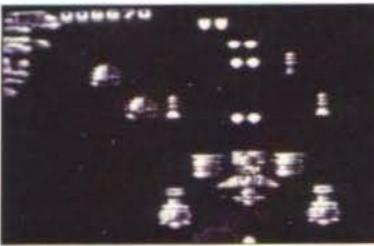
La Motivetime sta lavorando ad un altro gioco per NES ispirato a un altro personaggio di Sullivan Bluth, *Space Ace*. Azione veloce, numerosi pericoli, varietà di gioco, superba animazione, qualità grafica dei due personaggi principali e moltissimi nemici fanno di *Space Ace* un gioco bellissimo da vedere e giocare. *Space Ace* contiene alcuni dei migliori e più grandi sprite mai visti su NES.

Space Ace per Nintendo

***Paperboy* su Megadrive**

PAPERBOY

MEGADRIVE

Paperboy, uno dei titoli più venduti e giocati sia in formato coin-op che home computer, uscirà tra breve anche per il 16-bit della Sega. La Motivetime, che ne sta sviluppando la versione Megadrive per la Tengen, ha preso direttamente le sintesi vocali e la grafica dal coin-op e ha usato in modo estensivo il codice originale per produrre una versione che utilizzi tutte le caratteristiche avanzate del Megadrive.

***Xenon 2* su Master System**

XENON 2

SEGA MASTER SYSTEM

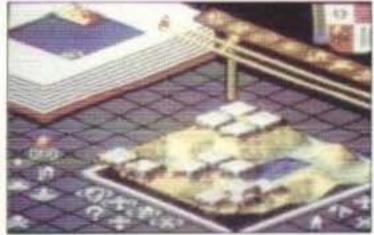
Sembra un gioco per Megadrive, si gioca come un gioco per Megadrive, ma gira sul Sega Master System. È *Xenon 2: Megablast*, uno dei migliori sparatutto mai realizzati. La grafica ha dell'incredibile e la musica è la versione remixata del famoso brano di Bomb the Bass. Previsto per settembre.

http://www.oldgamesitalia.net/

Back to the Future 2 per Master System

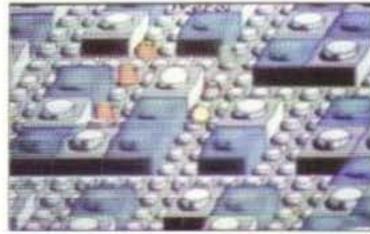
BACK TO THE FUTURE 2

SEGA MASTER SYSTEM

Il seguito del famoso film con Michael J. Fox è in arrivo per Sega Master System. La conversione della Imageworks cattura tutto lo humour e l'eccitazione del film in cinque sezioni di gioco. Riuscirete ad aiutare Doc, Marty McFly e la sua ragazza Jennifer a ricucire lo strappo temporale? Anche per *BTTF 2* l'uscita è prevista per settembre.

Populous su Master System

POPULOUS

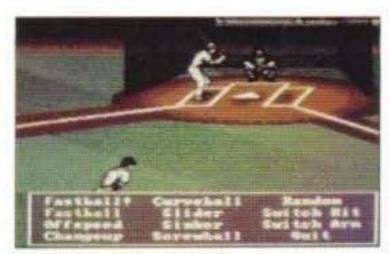
SEGA MASTER SYSTEM

La Tecmagik dà la possibilità ai possessori di un Sega Master System di giocare uno dei giochi più premiati del mondo, *Populous*. Adattato appositamente per offrire la massima giocabilità, *Populous* per Master System vi consente di conquistare fino a 5000 mondi diversi (un numero 10 volte superiore a quelli di qualunque altra versione). La grafica è stata ridisegnata appositamente per adattarsi alle capacità grafiche del Master System e include 6 stili grafici diversi, tra cui due nuovi stili originali - Futuristico e Bitmap.

Pacmania per Master System

PACMANIA

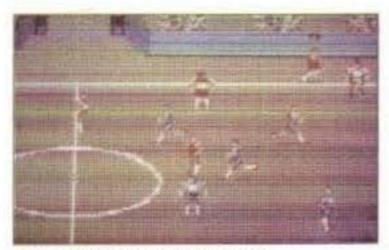
SEGA MASTER SYSTEM

Torna Pacman! In 3D per il vostro Master System. Dalla TecMagik è imminente l'uscita di Pacmania. La grafica è in 3D con prospettiva isometrica con fondali a 8 colori e sprite a 16. Cinque diversi stili grafici/livelli tra cui Coin World che è stato disegnato appositamente per il Master System. *Pacmania* ha 19 livelli di difficoltà più 4 livelli "Mystery Bonus" esclusivi per Master System come anche due nuovi fantasmini, Sue e Funky. La musica è composta di tre diversi motivetti durante il gioco, più dei brani di introduzione per ciascun livello di difficoltà.

Inoltre, la TecMagik sta sviluppando la versione di *Shadow of the Beast*, che sarà il primo gioco con scorrimento parallattico per il Master System.

Hardball per Megadrive

HARDBALL

MEGADRIVE

La Accolade, famosa casa di software americana, ha lanciato una nuova etichetta di giochi per Megadrive, Ballistic. Il primo titolo sarà *Hardball*, un simulazione di baseball per uno o due giocatori con azione di gioco realistica, grafica dettagliata e sintesi vocale. *Hardball*, che è il primo gioco sportivo per Megadrive a 8-megabit, comprende tre modi di giocare: partita singola per uno o due giocatori, "World Series" al meglio delle sette partite e allenamento alla battuta pre-partita.

World Class Soccer per Lynx

WORD CLASS SOCCER

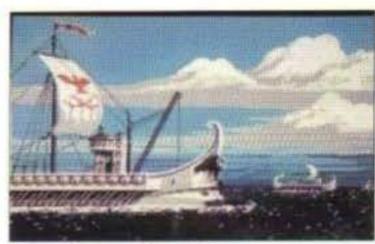
Lynx

Anche il portatile dell'Atari ha il suo gioco di calcio. La visione è laterale e gli sprite sono molto grandi. Conoscendo il Lynx c'è da pensare che *World Class Soccer* sarà molto giocabile e veloce. Non è esclusa anche la possibilità di giocare con altri amici collegati con il videolink. Una sola speranza speriamo che non sia un gioco troppo all'americana.

STAR CONTROL

Megadrive

La Ballistic sta preparando una chicca per gli amanti dei giochi di azione e strategia. *Star Control* è un gioco di combattimenti spaziali e conquista galattica ambientato in un lontano futuro per uno o due giocatori. Nove diversi scenari strategici e vari livelli di difficoltà influenzano l'esito delle scelte tattiche e strategiche del giocatore. È possibile giocare soltanto la parte d'azione del combattimento tra astronavi oppure tuffarsi nel modo strategico che richiede capacità di pianificazione, esplorazione e colonizzazione.

Star Control per Megadrive

Centurion per Megadrive

CENTURION

Megadrive

Da giugno potrete giocare a *Centurion: Defender of Rome* sul vostro Megadrive. Grazie alla Electronic Arts, potrete interpretare il ruolo di un giovane ufficiale al comando di una legione romana e usare le vostre abilità diplomatiche e strategiche per difendere Roma ed espandere l'Impero. Ottima giocabilità, strategia, stupenda grafica, animazione di stile cinematografico e sistema di password per salvare la partita fanno di Centurion un gioco da aspettare con impazienza.

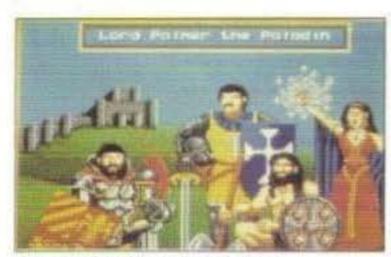
Might & Magic per Megadrive

MIGHT & MAGIC: GATES TO ANOTHER WORLD

Megadrive

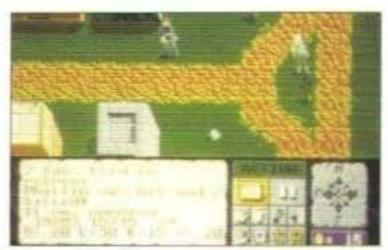
Might & Magic è la versione per Megadrive di un gioco di ruolo del 1989 con 60 mappe diverse e molte paesaggi tridimensionali tra cui foreste, castelli, catacombe e

città. Contiene inoltre una varietà di incantesimi, mostri e armi, nonché due nuove classi di personaggi: il Barbaro e il Ninja.

Nella conversione per Megadrive sono state migliorati la musica e gli effetti sonori, la grafica così da supportare i 64 colori del Megadrive, sono state aggiunte animazioni di combattimento, nuovi fondali e una nuova interfaccia che utilizza menu a tendina e comandi selezionabili tramite il controller. È inoltre possibile salvare il gioco grazie a un "back-up" a batterie. Previsto per giugno.

King's Bounty per Megadrive

KING'S BOUNTY

Megadrive

Ormai non c'è più limite a quello che si può giocare su console. Con *King's Bounty* sono arrivati anche i giochi di avventura. Simulazioni di combattimento, magia e esplorazioni di ogni tipo sono il menu di questo gioco nel quale dovete recuperare lo Scettro dell'Ordine rubato da criminali senza scrupoli. Il combattimento è in tempo reale con un alto numero di frame per ottenere un'animazione fluida. Un sistema di password consente di ritornare a giocarlo in qualunque momento.

Faery Tale Adventure su Megadrive

FAERY TALE ADVENTURE

Megadrive

Faery Tale Adventure è un altro gioco di avventura-fantasy nel quale dovete sconfiggere il malvagio Necromancer e recuperare il Talismano. Oltre 50 diverse locazioni, tra cui catacombe, castelli e caverne, costituiscono il mondo del gioco, le cui caratteristiche geografiche influenzano lo sviluppo dell'avventura. La grafica di ottima qualità aumenta l'interesse per questo gioco che farà conoscere a molti possessori di Megadrive il fascino dei giochi di avventura-fantasy. Un sistema di password consente di riprendere il gioco da qualunque punto: per finire un'avventura ci vogliono infatti circa 50 ore di gioco.

L'Electronic Arts ha anche annunciato l'imminente uscita di *Blockout*, una versione tridimensionale di *Tetris* in grado di mettere alla prova sia la coordinazione che l'agilità mentale di qualunque giocatore. 11 livelli di difficoltà, un modo allenamento e uno schermo di aiuto animato forniscono un'ampia sfida sia per il giocatore esperto che per il principiante.

WORLD CLASS LEADERBOARD

Sega Master System

La US Gold ha quasi finito la conversione per Master System di uno dei più belli e giocabili giochi di golf mai realizzati: *World Class Leaderboard*. Il gioco contiene tre percorsi da 18 buche basati su campi da golf di fama mondiale: St. Andrews, Doral Country Club e Cyprus Creek. Inoltre un quarto difficilissimo percorso, Gauntlet Country Club, disegnato appositamente per il gioco metterà alla prova i golfisti più esperti. Non vediamo l'ora di farci una partita!

...E ALTRO ANCORA

Oltre ai titoli presentati in queste pagine, a Londra sono state annunciate molte altre novità di cui non abbiamo al momento nessuna schermata da farvi vedere.

Un gioco che ci è piaciuto molto è *Battletoads* per Nintendo. Si tratta di un picchiaduro a scorrimento verticale e orizzontale con una stupenda animazione dei personaggi e tanto, tanto umorismo.

Per Sega Master System la Domark ha annunciato l'uscita in settembre di *Prince of Persia*: se riusciranno a ricreare la stupenda animazione del principe hanno certamente un titolo caldo per le mani! A novembre, invece, dovrebbe uscire *Super Space Invaders*, una conversione del recentissimo coin-op della Taito che ha rispolverato a 10 anni di distanza il buon vecchio *Space Invaders*. La versione per Sega Master System verrà lanciata in contemporanea con quelle per computer.

Oltre a *Leaderboard*, la US Gold sta lavorando alle conversioni per Sega Master System di *Outrun Europa* e, - udite! udite! - *Super Kick Off* che dovrebbero uscire rispettivamente a ottobre e novembre. *Outrun Europa* è una disperata corsa attraverso l'Europa su qualunque mezzo riusciate a trovare - auto, moto, ecc. - attraverso cinque scenari diversi graficamente dettagliati. Sicuramente sarà un grosso successo per la US Gold. Ma la notizia da prima pagina è certamente *Super Kick Off*, il più famoso e giocabile gioco di calcio mai pubblicato. Numerose migliorie lo renderanno ancora più giocabile e realistico, mentre il testo di gioco anche in italiano lo renderà comprensibile a chiunque (benché le parole da leggere in realtà siano proprio poche!).

Leaderbord, presto su Master System

E' TORNATO... PER PROTEGGERE
GLI INNOCENTI
ROBOCOP 2
C64 solo su CARTUCCIA
a LIT. 69.000
DAL FILM OMONIMO, UNO SHOOT-EM-UP RICCO DI AZIONE E SUSPENSE TRA BREVE SUL TUO HOME COMPUTER.
Il seguito di ROBOCOP: continuano le vicende di un poliziotto-androide, ora impegnato a fermare il dilagare di una micidiale droga e ad annientare una copia di se stesso, costruita per fini malvagi.
LEADER
DISTRIBUZIONE
Altri formati:
SPECTRUM CASS. L. 19.500
AMIGA L. 29.000
ATARI ST L. 49.000
ocean

TEST

Il mitico Topolino si è visto portare via da sotto gli occhi la sua altrettanto mitica fidanzata Minni, da una malefica strega gelosa della sua bellezza. Il rapimento ha mandato su tutte le furie il famosissimo sorcio, che è ben deciso a riprendersela. Per questo però, come gli riferisce un vecchietto anche lui succube delle scelleratezze della strega, dovrà appropriarsi di sette gemme che si trovano nel castello dell'illusione. Topolino non ci pensa su un attimo e irrompe nel castello. E qui iniziano le sue peripezie alla Mario, visto che deve "ispezionare" cinque livelli a piattaforme ripieni di nemici e di bonus nascosti. Le armi di cui dispone il nostro eroe sono alcuni oggetti che trova lungo il percorso (mele, palle, candele) e poi... il suo caudato fondoschiena. Infatti, per neutralizzare le bizzarrie che si troverà ad affrontare, Topolino potrà anche saltare e (dopo una seconda pressione del pulsante) atterrare col "retro" sui cattivi. Il bello è che una volta eliminati i nemici con questa tecnica Topolino non atterra ma "accusa" il rimbalzo e questo può rivelarsi utile per raggiungere ripiani altrimenti inaccessibili. E questa è buona cosa. Poi ci sono i "puzzle", pareti che sembrano sullo stesso livello di profondità del nostro eroe ma che in realtà possono essere passate da dietro, blocchi che, colpiti, si sgretolano e rivelano un articolo-bonus e così via. Ho lasciato per ultima la descrizione delle ambientazioni perché merita un suo spazio particolare; la grafica è fa-vo-lo-sa! In tutti i livelli si ha la sensazione di far parte di uno dei mitici cartoni disneyani e il parallasse del Megadrive ha la sua grande influenza in tutto questo. Foreste, case dei balocchi, corsi d'acqua, tutto è ritratto meravigliosamente. Per non parlare delle animazioni: l'incedere di Topolino (che per la cronaca è quello degli an-

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY

MEGADRIVE

ni venti, con i pantaloncini rossi) è spassosissimo, e lo dovreste vedere (se comprate la cartuccia lo vederete sicuramente) quando inizia a sbracciare per recuperare l'equilibrio trovandosi sul ciglio di un precipizio! Una nota di merito anche per i nemici: pesci, pipistrelli, funghi ambulanti tutti perfettamente ritratti e animati. Insomma, un'esperienza da non perdere.

Paolo Cardillo

MOUSE

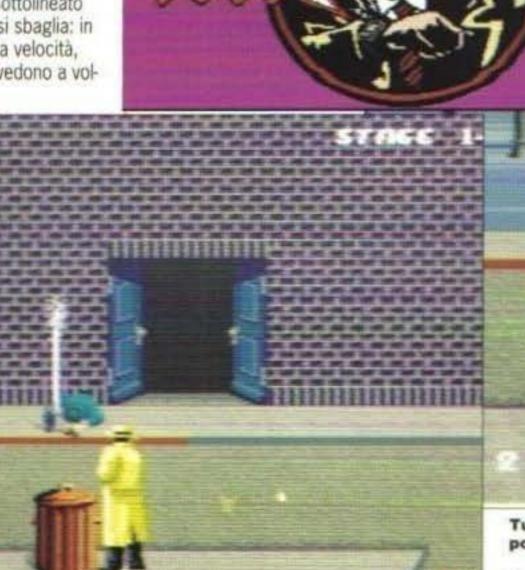
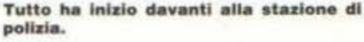
http://www.oldgamesitalia.net/

DICK

MEGADRIVE

Eccolo, col suo inconfondibile spolverino giallo sempre in lotta col crimine organizzato che infesta la sua amata città; chi è? Ma il poliziotto più timido del mondo: Dick Tracy.

Come molti sapranno ha ispirato recentemente un film di buon successo ed era inevitabile che venisse proposto anche in versione videoludica. In questo caso ci ha pensato la Sega stessa, e l'ideazione di una trama non dev'essere stata così difficile vista la propensione, all'interno di film e fumetti del personaggio, all'utilizzo di proiettili in quantità industriale. Difatti in questo gioco la sparatoria è lo scenario all'ordine del giorno.

Il nostro Dick Tracy è ben rifornito: può infatti usufruire sia di una pistola sia di una mitragliatrice, con cui viene spesso ritratto su poster e copertine. Con la prima spara ai nemici in primo piano, con la seconda ai gangster che si affollano sul marciapiede opposto al suo. Questo per infondere alla schermata un certo senso di profondità, ma se qualcuno pensa che questo sia sottolineato anche da un sapiente parallasse si sbaglia: in *Dick Tracy* tutto scorre alla stessa velocità, compresi i grattacieli che si intravedono a vol-

Tutto ha inizio davanti alla stazione di polizia.

Con la pistola si può sparare in tutte le direzioni, basta premere il pulsante giusto

te sullo sfondo. Questa è stata un po' una delusione, ma bisogna dire che la grafica si fa sempre e comunque rispettare: sprite ben fatti, ben animati e con una certa varietà di pose, scenari niente male.

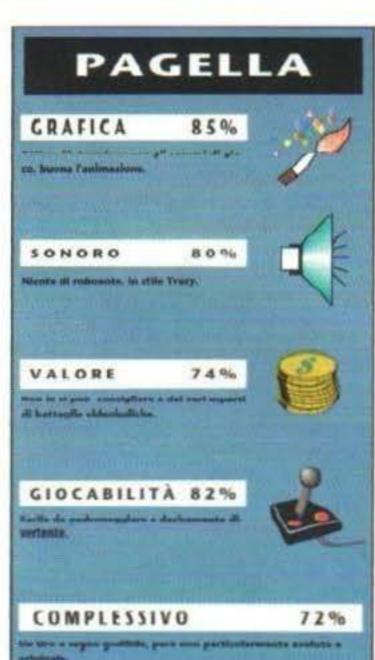
Ma torniamo all'aspetto "bellico" del gioco: con due pulsanti distinti Dick può azionare le sue armi e col terzo può effettuare un salto. Negli schermi in cui è sprovvisto di proiettili potrà solo tirare cazzotti all'indirizzo dei suoi nemici. Il fuoco della mitraglietta è ovviamente un fuoco continuo e la cosa più divertente è che esiste una certa interazione tra proiettili e scenari: finestre e vetrine colpite vanno in frantumi, le colonnine antincendio sputano getti d'acqua, le macchine diventano groviera o conservano solo il telaio. Ed è veramente uno spasso sforacchiare tutto quello che vi si para davanti al naso, gangster compresi naturalmente.

Lo scontro a fuoco non avviene solo a piedi, c'è anche quello motorizzato. In questo caso Dick è aggrappato alla portiera di una volante della polizia e deve naturalmente sparare ai banditi che spuntano fuori dai tettucci

Proprio un bel sinistro

http://www.oldgamesitalia.net/

TRACY

Le bombe sono pericolose anche per Dick

Queesta volta è andata male

aperti o dalle portiere. Singolare il fatto che anche in questo caso c'è una distinzione tra primo piano e secondo piano: alle macchine nella stessa corsia della volante di Tracy si spara con la pistola, a quelle nelle altre corsie con la mitraglietta. C'è un ultimo "stile di gioco": quello degli schermi bonus. Qui si tratta semplicemente di scegliere tra tre bersagli le sagome di amici e nemici.

Il gioco in sé non è molto originale ma può comunque divertire, grazie ai ritocchi da film implementati; in definitiva un buon tiro a segno che va però consigliato solo ai meno abituati alle situazioni-sparatutto.

Paolo Cardillo

http://www.oldgamesitalia.net/

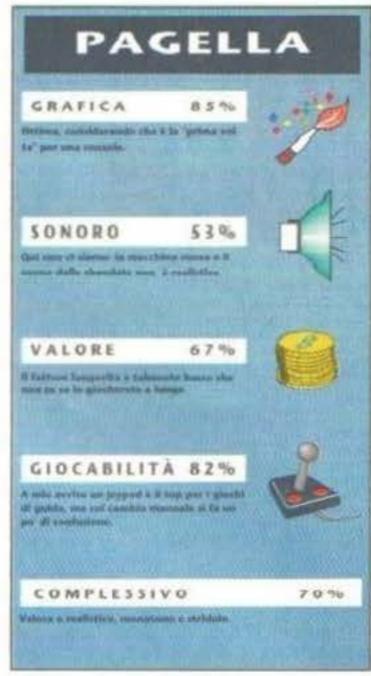
TEST

Pronti per il giro della morte?

HARD DRIVIN'

MEGADRIVE

Ecco una vera rarità nel mondo delle console: un gioco con grafica poligonale! Ebbene sì, cari consollari, la Tengen ha pensato bene di proporre sul Megadrive, dopo averlo fatto sui vari computer a 16 e 8-bit, il famoso coin-op automobilistico in 3D dell'Atari.

In questo gioco bisogna guidare una fiammante Testarossa su un circuito in cui imperversa un certo traffico cittadino: abbiamo infatti camion e auto che rispettano rigorose il verso di percorrenza della propria corsia, mentre ai bordi della strade vediamo case, stazioni di benzina e anche un fienile con mucca al seguito. Forse vi starete chiedendo se questo può essere lo scenario ideale per una competizione. Beh, sappiate che in questo gioco si puntava innanzitutto al realismo, e solo un ambiente in 3D poteva offrirlo. In questo senso questa versione di *Hard Drivin'* è sicuramente la migliore: benché conservi alcuni difetti delle versioni per computer a 16-bit (della stessa Tengen), è veloce almeno il doppio delle precedenti e, si sa, la velocità in un gioco in 3D è fondamentale.

E considerando che si tratta di un "esordio" poligonale, la Tengen merita un elogio. Il senso di competizione è innescato dall'obbligo di stare al di sotto di certi tempi nel completare un giro; dopodiché si passa alla gara vera e propria contro una macchina avversaria. Qui però *Hard Drivin'* si dimostra molto povero di varietà: si gareggia sempre su uno stesso circuito, quello da stuntman con ponti interrotti, curve paraboliche e giro della morte. Per il resto si tratta di cercare di battere i tempi di qualificazione magari sull'altro circuito, quello in cui è la velocità che conta e non i funambolismi. Di questo risente notevolmente il fattore longevità e, quasi quasi, si rimpiange *Super Monaco GP*, meno fedele alla realtà 'visiva' ma di sicuro più intrigante.

Paolo Cardillo

Il cruscotto della Testarossa

http://www.oldgamesitalia.net/

WONDER BOY III: MONSTER LAIR

MEGADRIVE

Eccoci alla terza puntata delle avventure del Ragazzo delle Meraviglie, che praticamente è un giapponesissimo sprite trotterellante e saltellante dietro al cui aspetto "teneroso" si nasconde un animo di risoluto combattente.

Nelle precedenti avventure lo avevamo visto balzellare di piattaforma in piattaforma, usufruendo di skateboard, armature e spade che si procurava negli ormai abituali negozi. Ma si vede che almeno per questa (forse) ultima puntata della saga i centri di vendita hanno chiuso poiché non se ne trova neanche uno.

In effetti l'"oggettistica" non è esattamente uno degli aspetti fondamentali del gioco: le armi le troverete subito lungo la strada e ne alternerete l'uso quasi inconsapevolmente, visto che bene o male vi capitano tra i piedi. Ci sono missili, anelli ed eliche, tutti quanti letali. E quindi avrete capito che è andata perduta una delle caratteristiche che rendeva un gran bel gioco il secondo capitolo: sì, perché qui tutto è incentrato prevalentemente sullo scontro a fuoco con i cattivi, e addirittura le sequenze di piattaforme si alternano a fasi sparatutto!

Nel primo caso ci troviamo di fronte a un rifacimento delle situazioni dei primi due capitoli, nel secondo il nostro "golden boy" cavalca quella che mi è parsa una scimmia volante e affronta ondate di cattivi anch'essi fluttuanti in una fase sforacchiatutto con scorrimento orizzontale. Immancabili i mostri di fine livello: pesci giganteschi, serpenti, meduse che quasi sempre vi spediscono contro i loro figlioletti. Il tutto naturalmente in rigoroso stile giapponese, che una buona grafica, perfettamente aderente a quella del coin-op, rende ancor più godibile (a meno che non odiate proprio questo stile).

Proprio perché è stato posto l'accento sull'aspetto "bellico", *Wonder Boy III* ha perso un po' del fascino dei due predecessori, e in particolare del secondo: qui è campagna di guerra continua, senza acuti o tocchi di classe da segnalare. E come guerra è anche abbastanza monotona e sicuramente non originale.

L'unica cosa che spinge ad andare avanti è, probabilmente, il desiderio di scoprire l'ambientazione del prossimo stage e la morfologia dei prossimi nemici, visto che la grafica è l'unico aspetto positivo del gioco. Ultima cosa: si può giocare in due contemporaneamente, e in questo caso il Ragazzo delle Meraviglie sarà accompagnato dalla sua fidanzata (presumo).

Paolo Cardillo

PAGELLA	
GRAFICA	88%
Fedele al coin-op.	
SONORO	81%
Vedi grafica.	
VALORE	60%
Decisamente un gioco monotono.	
GIOCABILITÀ	65%
Non c'è nulla di speciale da fare, solo sparacchiare.	
COMPLESSIVO	61%
Il peggiore della serie. Né accattivante come il primo né vario come il secondo.	

http://www.oldgamesitalia.net/

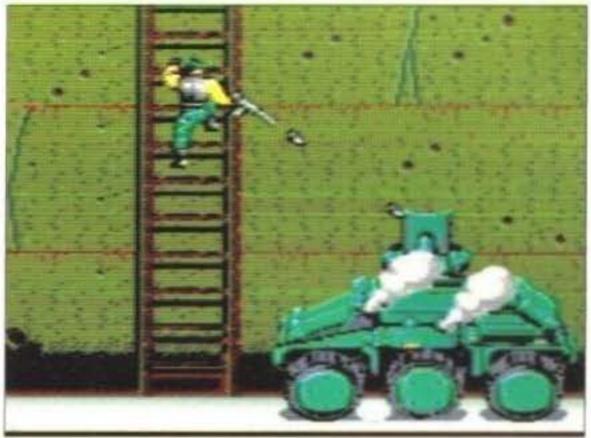
TEST

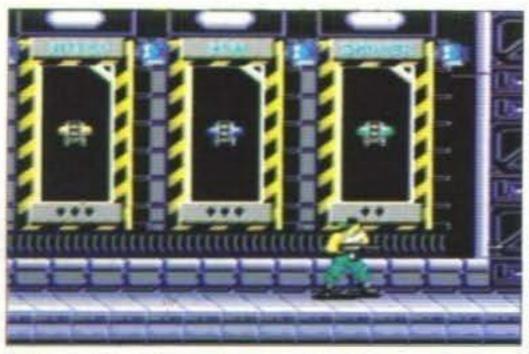
MIDNIGHT RESISTANCE

MEGADRIVE

Midnight Resistance appartiene al filone dei grandi giochi d'azione bellici, dedicati a chi ama le imprese alla Stallone o alla Schwarzy (Schwarzenegger o Schwarzkopf, a scelta).

Il nostro guerrigliero ad artiglieria pesante è dotato anche di una certa mobilità visto che lo sprite punta la sua mitraglietta nelle otto direzioni possibili, e quindi vi fa immedesimare ancora di più nei personaggi di cui sopra. Mentre entrate strisciando in un canale potete indirizzare i colpi alle vostre spalle, coprendovi l'avanzata in perfetto stile da film d'azione. Oppure quando state salendo una scala non c'è bisogno che aspettiate di aver raggiunto il piano verso il quale vi sta portando, potete subito scaricare proiettili ai cattivi che vi stanno inseguendo.

I comandi sono assolutamente intuitivi e questo è l'aspetto vincente del gioco. Peccato però che la grafica non sia esattamente brillante e abbia degli strani sistemi per proporsi sui vostri schermi: innanzitutto è poco colorata, gli sprite non sono molto animati (il vostro personaggio può "sbracciare" a destra e a manca ma è anche vero che negli arti inferiori è dotato di scarsa mobilità), e a volte il gioco si interrompe per favorire la discesa (proprio come i menu!) di un blocco di grafica!

Prima di salire la scala bisogna far esplodere l'autoblindo

Vento nei capelli, bionda alla guida. È così che si inizia

Sulla parete potete scegliere nuovi armi.

Vabbé, comunque il gioco è sempre divertente e ricco d'azione: i cattivi si appostano dappertutto sulle piattaforme con mitragliette da passeggio oppure, distesi, vi scaricano addosso pallottole con dei mitraglioni. Ovviamente non può mancare il duello di fine livello (rima baciata) e in questo caso megacarri da Guerra del Golfo cercano di farvi a fettine, lanciandovi siluri dal basso verso la piattaforma in cui vi trovate oppure vi sparano molteplici colpi in un confronto tutto orizzontale.

Una delle cose più importanti è che uccidendo, sbaragliando e sforacchiando si ottengono dei preziosi crediti che vi serviranno per acquistare armi supplementari come lanciafiamme, megafucili con tre bocche da fuoco e tutto quello che potete immaginare.

Midnight Resistance è decisamente un bel gioco, con una bella quantità di schermi in cui fare un vero macello, un eroe che sa proporsi in tutte le pose belliche possibili, una musica evocativa e una grafica che lo è un po' meno. È anche possibile giocare in due contemporaneamente: una vera carneficina!

Paolo Cardillo

http://www.oldgamesitalia.net/

Durante gli spostamenti dovete superare vari combattimenti

THE SWORD OF VERMILLION

MEGADRIVE

Dopo il fortunato successo di *Phantasy Star II* nel campo dei giochi di ruolo, ecco arrivarne un'altro pronto a sfruttare la scia del suo predecessore.

Analogamente a *PS II*, il mondo dove vivete è minacciato da una misteriosa invasione di creature molto poco socievoli, e il vostro obbiettivo è quello di arginare e porre fine a questo pericolo. Cominciate il gioco in un piccolo villaggio e subito venite messo al corrente di un paio di notizie decisamente sconvolgenti: vostro padre sta morendo, e per di più non è neanche vostro padre ma semplicemente un confidente dell'ex-re di Excalabria, che era il vostro vero padre! Questi infatti era stato attaccato nel suo castello dall'armata di Cartaghena e vi aveva affidato al morente che poi vi ha cresciuto come un figlio. Insomma, per farla breve, il vostro padre-non padre vi affida il compito di vendicare il vostro padre-padre e nel frattempo di distruggere il re di Cartaghena, che è poi tra l'altro la causa del malessere nella regione.

Qui comincia la vostra avventura: armati di un misero spadino di bronzo e di una manciata di monete dovrete cominciare un lunghissimo viaggio che oltre a portarvi a Cartaghena servirà a migliorarvi fisicamente e aumentare le vostre possibilità di riuscita contro le forze del male. Lungo il viaggio inoltre dovrete recuperare i sette anelli del bene, ognuno dei quali è custodito in una città diversa, di solito da un mega-mostro di immani proporzioni o, se siete fortunati, da un re che vi chiederà un favore in cambio.

Gli avversari però non staranno certo a guardare impassibili durante la vostra ricerca: a ogni passo infatti vi verranno addosso le più svariate creature, più o meno forti, che dovrete sconfiggere in una mini-sezione arcade grazie alla vostra spada e alla magia. Non sarete però solo voi a migliorare durante il viaggio: nelle varie città infatti e magari anche in svariate caverne o più semplicemente lungo la strada potrete reperire dell'equipaggiamento un attimino più consono alle vostre avventure, ovvero potrete trovare spade, scudi e armature più o meno magiche e più o meno economicamente utili. I soldi, infatti, in questo mondo sono tutto: con i soldi potrete comprare libri di magia, equipaggiamento, oggetti magici, medicine o semplicemente informazioni e potrete pagare il conto delle locande dove dormire.

Nel villaggio potete acquistare armi, farvi curare, apprendere notizie...

Ogni villaggio ha i suoi servizi: in tutti troverete la chiesa, dove potrete salvare la posizione o curarvi, spesso troverete la locanda, l'armaiolo, il negozio di magia e l'emporio, meno frequentemente invece troverete l'indovina che tra l'altro è anche abbastanza inutile. A questo punto vi chiederete: ma in 'sto posto ci sono solo città? Quasi, ci sono anche le caverne. Le caverne sono il principale ritrovo di tutti i mostri più cattivi della zona e spesso contengono oggetti vari necessari per completare la vostra missione. Questi oggetti però altrettanto spesso saranno guardati da un "Arcimostro", una versione potenziata del tipico "guardiano di fine livello" che sulle prime è un'inezia da sconfiggere ma diventa via via più cattivo. Lo scopo del gioco, come vi ho già detto, è quello di sconfiggere il responsabile dello squilibrio nella regione: vi garantisco però che non sarà tanto facile, e se siete degli appassionati potrete andare avanti per mesi e mesi!

LDD

http://www.oldgamesitalia.net/

TEST

SNAKE RATTLE 'N ROLL

NINTENDO

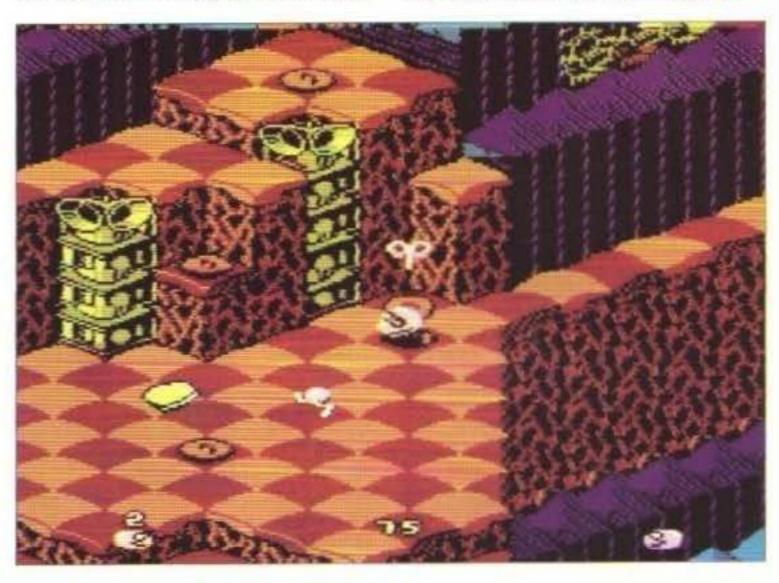
"Uehilà, si è aperta la stagione di caccia, andiamo a far rifornimento di Nibbley Pibbley!"

Ogni tanto nella vita fa piacere anche fare la parte del serpente, viscido, strisciante, schifoso, ma anche tanto, tanto bello: chi ha la lingua più carina di quella stupenda e biforcuta dei nostri eroi di turno, al secolo Rattle e Roll?! E il divertimento preferito dei due è proprio quello accennato nella "battuta" iniziale: far man bassa di quelle gustosissime palline, che rispondono appunto al nome di Nibbley Pibbley, e che per di più sono di diverse specie!

Infatti se nel primo livello incontreremo quelle "liscie" (Pibbals), nel secondo ci saranno quelle saltellanti (Pibbleboings), nel terzo quelle con le gambettine (Pibblejoggers), nel quarto quelle che si spiaccicano (Pibblesplats), e così via, in maniera da rendere sempre più divertente il nostro pranzo.

Analogamente a quanto succedeva in *Nibbler*, più mangiamo e più si allunga la nostra coda, ma ciò costituisce proprio lo scopo del gioco: una volta raggiunto un certo numero di segmenti aggiuntivi la coda lampeggia e si può salire su una bilancia apposita che fa aprire la porta che conduce al livello successivo.

I Nibbley Pibbley sono di tre colori diversi: quelli gialli donano tre unità di energia, mentre quelli rosa e azzurro ne danno due o una secondo che siano del nostro colore o dell'altro (Rattle è rosa e Roll azzurro). Ci vogliono quattro unità per completare un segmento della coda.

Per farsi una spanciata delle simpatiche bestiole è sufficiente portarsi nei pressi dei depositi dai quali fuoriescono (però fate attenzione alle bombe!) oppure far saltare i tombini che li nascondono (ma sotto ci sono anche altre schifezze), aprire la bocca e...sguisch, con la nostra linguetta! Con ripetuti colpi di lingua si

possono eliminare anche gli altri avversari che hanno il coraggio di importunarci, ma se studiamo bene il loro movimento potremo addirittura saltare sulla loro testa, ottenendo così più punti.

Possiamo aumentare la "gittata" della nostra lingua fino a tre volte raccogliendo i simbolini con la lingua biforcuta, ma questo è solo uno dei bonus a nostra disposizione. Il più appetitoso è sicuramente quello che ci regala una vita extra (testa di serpente lampeggiante con la bocca chiusa o il simbolino lasciato dal "Big Foot"), seguito dalla possibilità di incrementare i due "continue" che abbiamo all'inizio del gioco (testa con la bocca aperta). Poi ci sono gli ormai classici "speed up" e invincibilità, temporanei, nonché l'orologio, che ci reintegra un po' del tempo a nostra disposizione per terminare il livello.

Infatti lo scadere del tempo è la causa principale della nostra prematura dipartita, che può avvenire anche nel caso di un

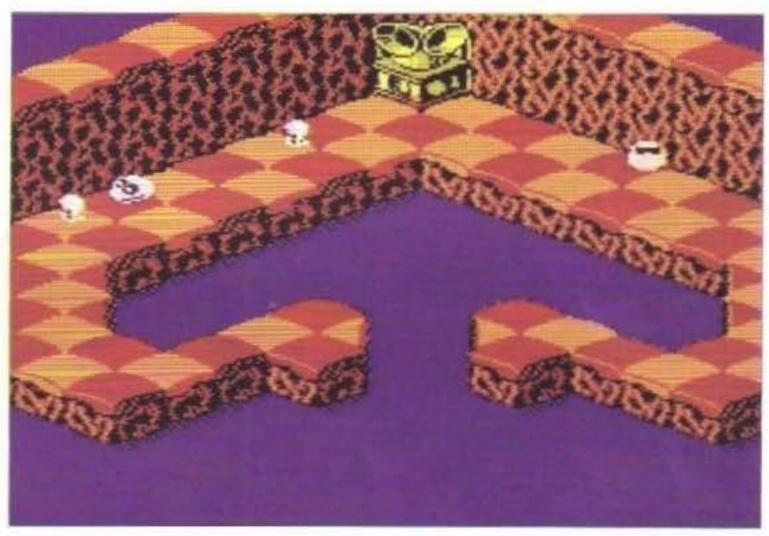
http://www.oldgamesitalia.net/

incontro ravvicinato con un avversario (solo se non abbiamo segmenti di scorta) o con una piramide tagliente, se veniamo schiacciati o se cadiamo da un'altezza maggiore di quattro blocchi verticali. I suddetti inconvenienti capitano praticamente sempre per colpa del comando (mai per colpa nostra!), che si rifiuta di obbedire quando gli ordiniamo di eseguire un movimento appena appena strano come "salta di due quadratini verso sinistra e contemporaneamente di uno verso l'alto, senza toccare i bordi taglienti": non è poi così difficile!

Per completare l'opera vi dirò che ci sono alcuni punti, abbastanza facili da trovare, che danno l'accesso a una stanza bonus. Quando li avrete trovati ricordate di utilizzarli quando compaiono un po' di avversari sullo schermo perché questi verranno risucchiati, incrementando così il vostro punteggio senza fatica.

Più difficili da scovare sono i punti per saltare i livelli, i famosi "warp", ma se li trovate potrete evitare le prime fasi di gioco per dedicarvi a quelle successive, ben più impegnative.

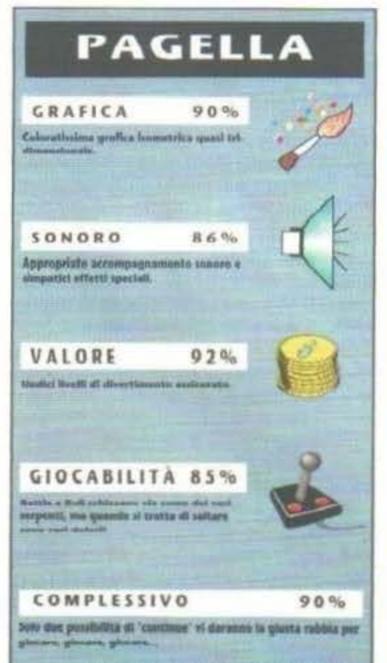
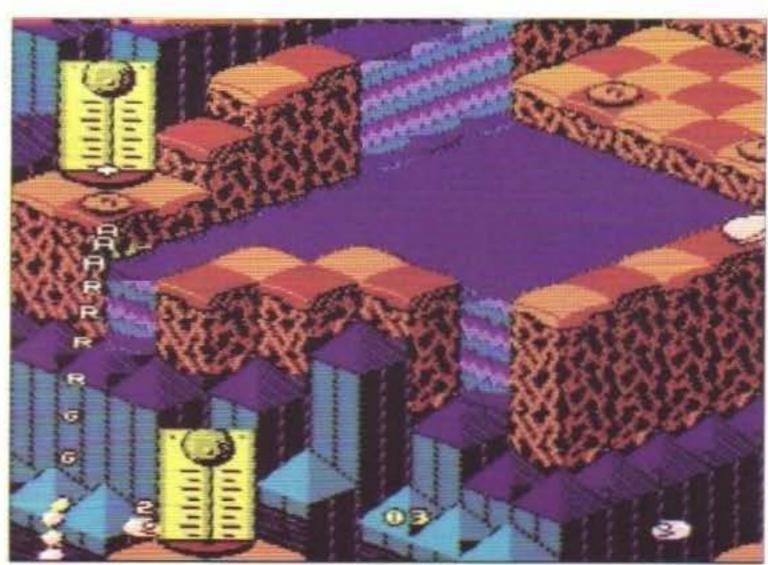
Cosa volete di più? *SRNR* ha tutti i numeri per farvi passare molte ore di piacevole divertimento, per cui correte a prenderlo!

IUR

Uno degli schermi bonus

Opps e lo snake non c'è più

TEST

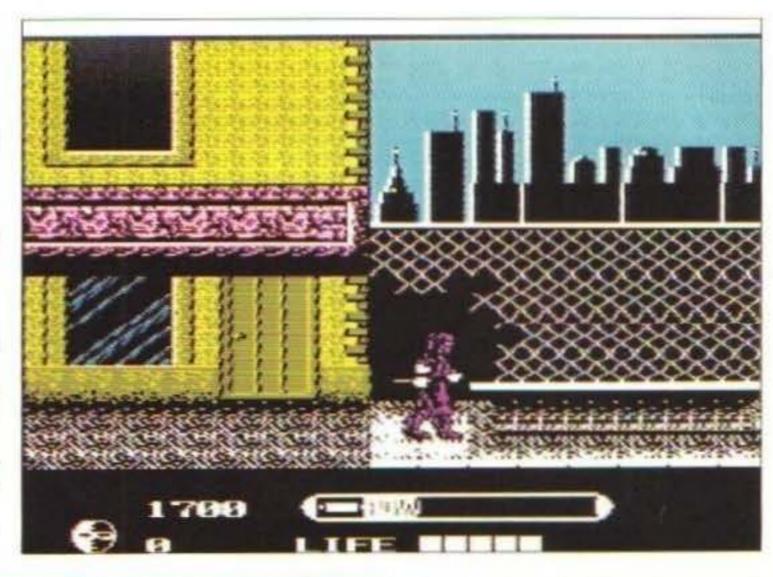
http://www.oldgamesitalia.net/

TEST

WRATH OF THE BLACK MANTA

NINTENDO

Quando è troppo è troppo!! Questa volta il DRAT (sigla che cela una perfida organizzazione internazionale di terroristi e di spacciatori di droga) ha veramente esagerato: ha fatto rapire, non si sa per quale misterioso motivo, un nugolo di bambini in tutto il mondo e tra questi c'è addirittura Taro, il figliolo del "Maestro".

Non si può non rimanere indignati e vestire subito i panni della Manta Nera, anche se ciò ci costerà una sveglia fuori programma nel cuore della notte a causa di una telefonata del nostro Maestro, che ci spiega la situazione. Quella che era solo un'ipotesi risulta ora confermata perché Taro è riuscito a lasciare un messaggio al genitore, in cui indicava che stava per essere rapito.

"La furia della Manta Nera" è l'ennesimo videogioco della Taito basato sulle

misteriose tecniche Ninja, ma riesce ad offrire un certo alone di mistero che vi appassionerà e vi terrà incollati al video finché non avrete scoperto che cosa c'è sotto.

All'inizio il gioco sembra troppo impegnativo, ma ben presto ci si accorge che con una dose abbondante di attenzione e di precisione nei movimenti la difficoltà diventa abbastanza accettabile. Fondamentalmente bisogna essere sempre pronti ad abbassarsi, o a cambiare il piano su cui ci troviamo (solitamente lo schermo è suddiviso su due piani, tranne alcuni "tunnel" di collegamento di risalita o di discesa).

Poi è indispensabile entrare in tutte le porte a nostra disposizione, almeno finché non ci siamo fatti uno schema delle stesse, perché così potremo incrementare o reintegrare la nostra linea di vitalità (inizialmente abbiamo solo tre quadrati di "life", ma possiamo arrivare sino a otto), incrementare il nostro potere

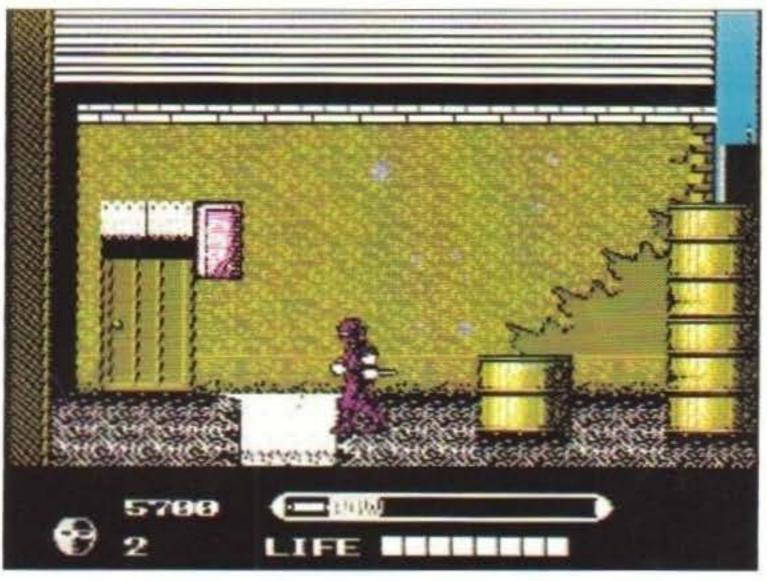
(pow), trovare messaggi indispensabili e, dulcis in fundo, liberare i bambini prigionieri! Tra gli avversari ci sono anche alcuni informatori dalla lingua sciolta, riconoscibili per il vestito rosso, che ci danno delle informazioni in progressione, cioè se ne ammazziamo uno invece di catturarlo, quello successivo ci darà l'informazione che ci avrebbe dato quello precedente. Quindi per ottenere tutte le informazioni possibili conviene catturare tutti "gli uomini in rosso".

La Manta Nera dispone di due tipi di armi: i tradizionali dardi, usati per colpire da lontano, e il pugnale, inesorabile nel corpo a corpo. Ma come ogni buon Ninja anche il nostro eroe ha le sue mosse segrete, le temutissime tecniche Ninpo, che possono essere utilizzate in qualsiasi punto del gioco, senza alcuna limitazione.

Per sfoderare queste tecniche non è necessario caricare tutto il "Pow" (come afferma il manuale): basta tenere schiacciato il comando direzionale e premere il tasto B tanto quanto basta a far comparire una porzione di Pow e si otterrà il medesimo colpo. Queste sofisticate tecniche vengono incrementate ogni volta che si completa un livello, per cui conviene usare "Select" per visualizzare quelle a nostra disposizione in ogni fase, perché ce ne sono ben dieci.

Il gioco si articola in cinque livelli, ambientati a New York, Tokyo e Rio de Janeiro. Ricordate che solo quattro diverse tecniche Ninpo possono sconfiggere il capo misterioso asserragliato nel suo covo segreto! Non sarà un'impresa facile e veloce, ma sicuramente è proprio questo genere di imprese che vi appassiona, vero?

TEST

http://www.oldgamesitalia.net/

PROBOTECTOR

NINTENDO

Ecco l'ennesimo esempio di sorpresa piacevole: si prova un videogioco dal nome mai sentito e ci si ritrova tra le mani un vecchio amico.

Probotector infatti è la conversione per NES di un vecchio coin-op della Konami, noto in Italia come *Gryzor*: si tratta di uno spara-e-fuggi (sbaglio o ce ne sono sempre meno in circolazione?) a scorrimento orizzontale senza spinta, ma anche senza possibilità di tornare indietro. Questo significa che possiamo fermarci quando vogliamo, ma non possiamo tornare sui nostri passi per rifare lo stesso tratto in maniera da incrementare il punteggio, il che è invece il trucco in voga in molti giochi.

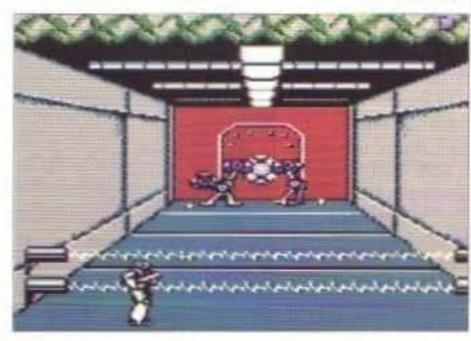
In pratica *Probotector* è un derivato del genere *Rambo*: un eroe robotizzato si muove in un paesaggio pseudo-spaziale che si articola in otto livelli. Il secondo e il quarto sono diversi dagli altri perché sono presentati in prospettiva e il nostro eroe si può muovere solo a fondo schermo, camminando, piroettando o accucciandosi.

Il primo livello è ambientato in una giungla piena di postazioni spaziali e già qui si capisce che tira aria grama. Bisogna continuamente strisciare per terra o piroettare in mezzo a raffiche di proiettili (sarebbe troppo facile se ci sparassero un colpo alla volta!) perché basta il minimo contatto per perdere una vita. Risulta quindi indispensabile raccogliere le lettere che compaiono distruggendo alcune postazioni, però anche qui sorgono dei problemi. Alcuni tipi di spari sono micidiali per gli avversari in alcuni punti, ma quasi inutili in altri, per cui bisogna memorizzarsi tutto il percorso per proseguire con successo la nostra missione.

Il terzo livelli è ambientato in mezzo ad un gruppo di piccole cascate che dobbiamo scalare per arrivare ad affrontare il solito guardiano di fine livello. Il quinto livello si svolge in una landa innevata, dove dobbiamo passare in mezzo anche a un nugolo di bombe che sbucano dal nulla e nel sesto dobbiamo evitare alcune lunghe fiammone che compaiono senza alcun preavviso, ma questo è ancora niente in confronto a ciò che ci aspetta negli ultimi due livelli.

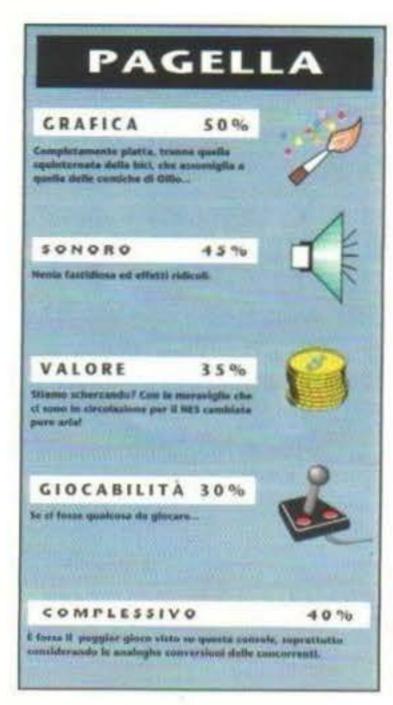
Il primo di questi si svolge in un lungo hangar che dobbiamo traversare destreggiandoci tra grossi spuntoni metallici, disposti a gruppi, che si alzano e si abbassano in maniera ritmica, e tra enormi muri chiodati che sbucano dal terreno improvvisamente. Nell'ottavo ed ultimo livello dobbiamo "soltanto" guerreggiare con la Gran Madre degli alieni: non per niente siamo nell'*Alien's Lair*!

Se proprio soffrite di nostalgia e anelate le care vecchie battaglie a suon di proiettili, questo gioco fa proprio per voi.

IUR

Destra il vostro compagno ha fatto saltare il ponte. Sinistra Un tiro a segno all'interno della base

http://www.oldgamesitalia.net/

PAPERBOY

NINTENDO

"È mattina presto e gli uccelli stanno cantando. Il cinguettio familiare può voler dire solo una cosa - il ragazzo dei giornali è arrivato."

Questo è il poetico prologo del manuale d'istruzioni della versione per il NES di questo videogioco dell'84 che ormai ha avuto innumerevoli conversioni. Nonostante abbia avuto tutto questo tempo a disposizione per offrirci un buon prodotto, pare proprio che qualche buontempone si sia divertito a rifilarci una bufala pazzesca.

La cosa più piacevole di *Paperboy* era forse la grafica, tale da meritarsi la copertina di una rivista di... Videogiochi, mentre quella offertaci da questa versione è veramente obbrobriosa, sembra quasi di giocare con un Vic 20! Cerco di superare la mia costernazione, ma la constatazione che sono scomparsi i tre livelli di difficoltà mi fa quasi pensare che l'unica difficoltà consista nel resistere alla tentazione di spegnere la console e cambiare gioco.

Sì, è vero: lo scopo del gioco è rimasto sempre quello di consegnare i giornali, ma ho i miei dubbi che riescano ad infilarsi in quelle cassette della posta. Ricordate? Bisogna consegnare i giornali agli abbonati, lanciandoli al volo senza scendere dalla nostra bicicletta, se vogliamo mantenere l'abbonamento (e il posto di lavoro), mentre coloro che ci hanno risposto picche verranno puniti con una bella finestra spaccata (ma sono di pietra 'sti giornali?).

Vista la nostra educazione non ci possiamo poi lamentare se macchine e moto cercano di investirci, se il cagnaccio dall'ululato gutturale ha voglia di sgagnarci i talloni, se le falciatrici d'erba ci vedono tutti verdi, insomma se tutto il mondo ci rende pan per focaccia dandoci la caccia per buttarci giù di sella! Una volta terminata la via, una ventina di casupole, possiamo allenarci con un percorso bonus, nel quale possiamo guadagnare punti extra saltando su alcuni trampolini e abbattendo bersagli da varia distanza.

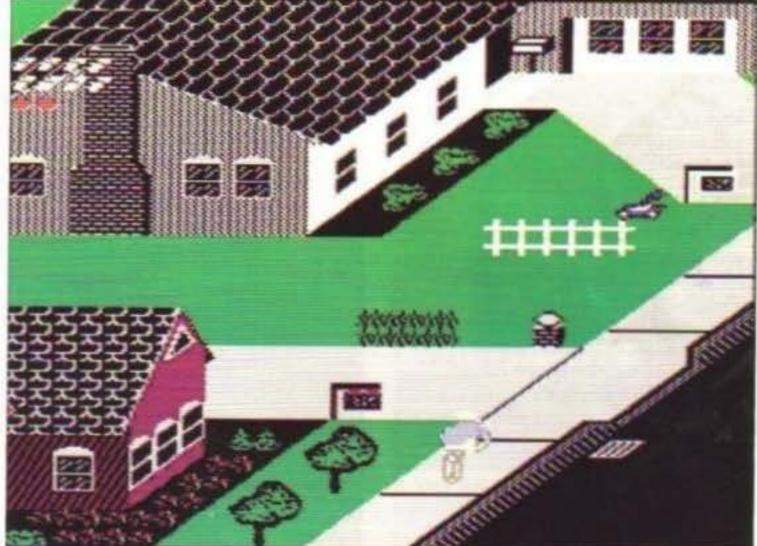
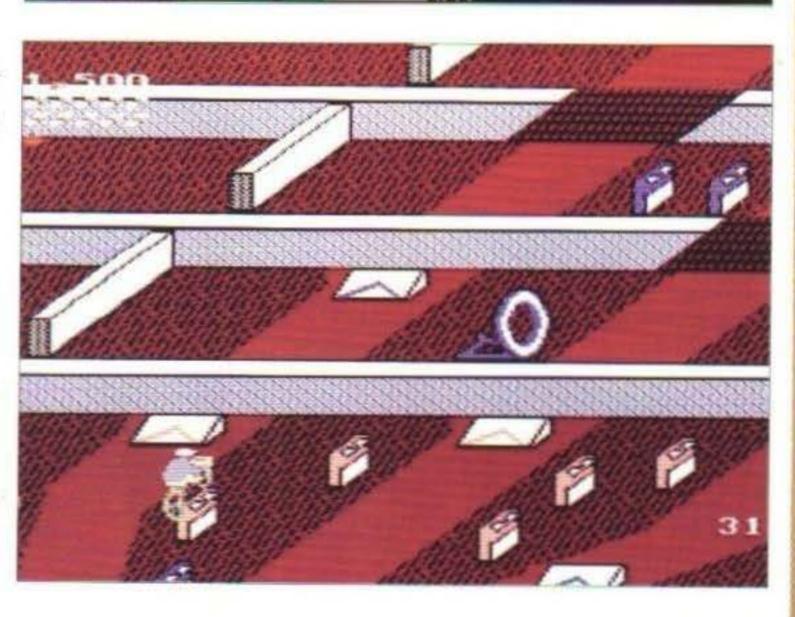
Insomma, se avevo dei dubbi sul fatto che consegnare i giornali fosse un lavoro difficoltoso me li sono tolti definitivamente con questa (sov)versione per il NES: se il coin-op non era bellissimo, questa è proprio .....issima!

IUR

EXTRA! EXTRA! The Daily Sun MORNING FINAL

PAPERBOY CALLS IT QUITS!

TEST

http://www.oldgamesitalia.net/

TEST

GOAL

NINTENDO

A volte penso che se il barista sotto casa mia si mettesse in testa di fare un videogioco sul calcio, riuscirebbe senz'altro meglio di molti cervelloni programmatori, visto quello che c'è in giro...

Anche *Goal* non fa molti sforzi per sollevarmi da questo amletico dubbio: come al solito ho cominciato a provarlo senza leggere il manuale di istruzione e il risultato è stato estremamente frustante, con una sensazione di impotenza che si faceva largo man mano che le mie azioni venivano stroncate inesorabilmente, con susseguente contropiede del computer.

Quando stavo considerando che almeno il mio portiere aveva una buona mobilità e parava in maniera più che decente, ecco inesorabile la legnata del centravanti avversario gonfiare la mia rete!

Vabbe', guardiamoci 'sto manuale, magari sono io l'impedito... Accidenti, ma a sentire il manuale questo Goal è una favola! Si può partecipare addirittura alla fase finale della Coppa del Mondo, scegliendo tra le migliori compagini dell'orbe terracqueo e per ognuna di queste abbiamo a disposizione undici giocatori con ben precise caratteristiche classificate secondo sette categorie.

Ad esempio il numero 10 dell'Italia possiede un dribbling da 8, un tiro da 9 come potenza, una velocità da 9, un'abilità di tackling da 3 (è il massimo), una percentuale di reti sui tiri di 2 (su 3), una capacità di marcatura di 1 e un'ottimo controllo della palla. A parte il fatto che le tabelline segnalano come attaccanti i numeri 10 e 11, mentre altrove il manuale parla di tre "centravanti", mi sembra perlomeno ridicolo che per giocare al calcio si debba studiare: non siamo mica professionisti! A proposito: e che dire del meraviglioso "torneo con le squadre professionistiche americane"? Qualcuno dovrebbe informare i signori della Nintendo che il calcio non è né il football americano, né il basket!

Stupenda e veramente didattica è la novità del due contro due: guidiamo due attaccanti che devono superare due difensori e battere a rete superando anche il portiere. Peccato che si giochi in un "fazzoletto" di campo, che i nostri giocatori siano lentissimi, che quelli avversari siano grossi e grossolani sprite che possono porre fine all'azione anche intercettando la palla con la mano (o pseudo-tale) e che il portiere sia al contrario agile come un gatto!

PAGELLA

GRAFICA 50%

Colori pacchiani e spesso simili tra le due squadre in campo, con sprite grossolani e lenti.

SONORO 40%

Sonoro [illegible] che andrebbe bene forse per uno shoot'em up, ma non certo per una simulazione del calcio.

VALORE 60%

Se proprio volete vedere tutto ciò che c'è in circolazione dedicato al calcio, compratelo pure: qualche opzioncina originale, per poco, la troverete. Altrimenti...

GIOCABILITÀ 45%

Stanno preparando uno stage in Giappone per capire come si usano i comandi?

COMPLESSIVO 55%

Chi troppo vuole, nulla stringe: con meno opzioni e possibilità teoriche ne sarebbe uscito sicuramente qualcosa di meglio.

E vediamo il gioco: teoricamente si potrebbero costruire azioni stupende, con lanci ad effetto, colpi di testa, deviazioni volanti sotto porta e tackle contro gli avversari, ma la porzione di campo inquadrata è troppo piccola: bisogna immaginare il compagno a cui passare. Inoltre l'azione dei nostri è lenta mentre quella del computer, anche alla prima partita è "schizzata": se proviamo a portare la palla con lo stesso giocatore, ben presto sarà letteralmente circondato dagli avversari.

Insomma, dove sono le scarpette, che vado al campo a fare due tiri per tirarmi su il morale?

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO

THE ADVENTURE OF BAYOU BILLY

TEST

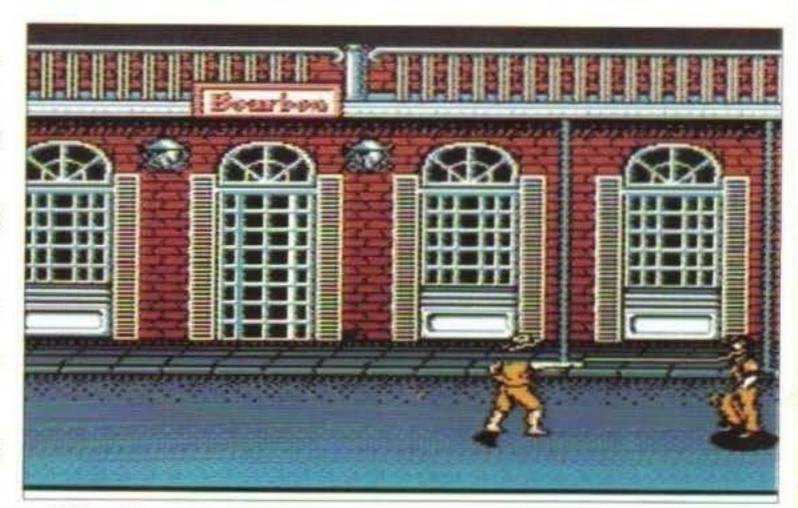
"Uffa, ve l'ho già detto: non ne voglio sapere niente! Annabelle è stata rapita? Ben le sta! Così impara a lamentarsi sempre di me e a litigare per ogni sciocchezza!"

Sì, avete capito bene, sto pensando seriamente di farmi frate, perché ogni volta che ho un'avventura con qualche bella biondina finisce sempre che arriva qualche brutto ceffo che me la rapisce e poi tocca a me metterci una pezza, con fatiche inenarrabili.

Questa volta è stato quel fetente di Gordon, il gangster di Bourbon Street, a farmi il favor..., ehm, volevo dire l'affronto, e io non mi chiamerò più Bayou Billy (ma io non mi chiamo Bayou Billy; vabbe', facciamo finta di niente) finché non avrò preso a ceffoni quel cafone che mi sbeffeggia, salvando così il mio amore (ma chissà quanto durerà? sono così volubile!) e soprattutto il mio "onore".

Bayou Billy è una specie di Tarzan semicivilizzato (sì, sono proprio io!) e come tale si trova benissimo nella foresta dove è ambientata principalmente l'azione. Il gioco in pratica è un clone di *Double Dragon*, anche se essendo *BB* un "duro" non pensa alle finezze ed utilizza solo poche tecniche di combattimento, semplici ma efficaci (come al solito la più spettacolare risulta il calcio volante laterale, meglio noto con il nome di "tobi yoko geri").

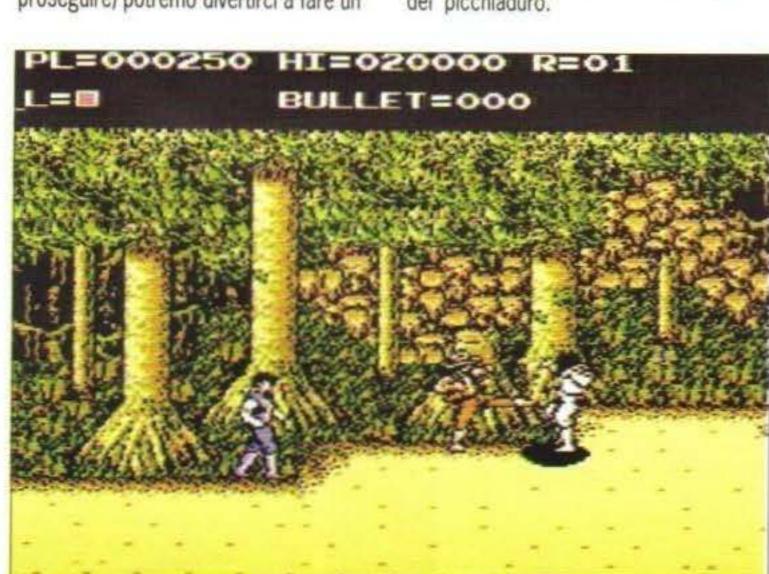
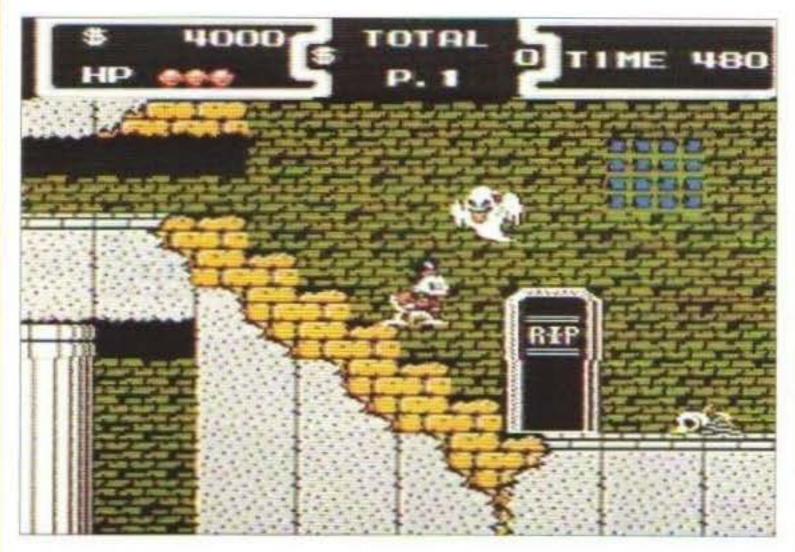
Man mano che la lotta si fa più dura, *BB* passa alle maniere forti e si adatta ad utilizzare anche vari oggetti contundenti, quali spranghe, pugnali e fruste, per finire con un revolver munito di un numero limitato di proiettili.

Come ogni picchiaduro che si rispetti, anche *BB* funziona con la regola della vitalità, che può venire reintegrata raccogliendo gli appositi simbolini che lasciano alcuni nemici uccisi. Se riusciamo a superare anche la palude infestata di coccodrilli (dobbiamo proprio eliminarli, poveri coccoloni "sdentati", perché altrimenti lo schermo rimane bloccato e non si può proseguire) potremo divertirci a fare un po' di tiro al bersaglio.

Infine potremo sollazzarci con una pazza corsa su una pista che attraversa una prateria sconfinata a bordo di una jeep, facendo attenzione a non cocciare contro le pietre miliari nelle repentine curve del percorso ed eliminando le macchine che ci vengono contro, prestando nel frattempo attenzione alle bombe lanciate da un monoplano.

Una sezione di addestramento, che ci permette di familiarizzare con il gioco, completa questo videogioco targato Konami, che risulta nel complesso abbastanza piacevole, soprattutto per i patiti dei picchiaduro.

http://www.oldgamesitalia.net/

DUCK TALES

NINTENDO

Chi non ha mai sognato di essere il protagonista di una delle avventure affrontate dai più famosi paperi del mondo, frutto della fervida fantasia del mitico Walt Disney?!

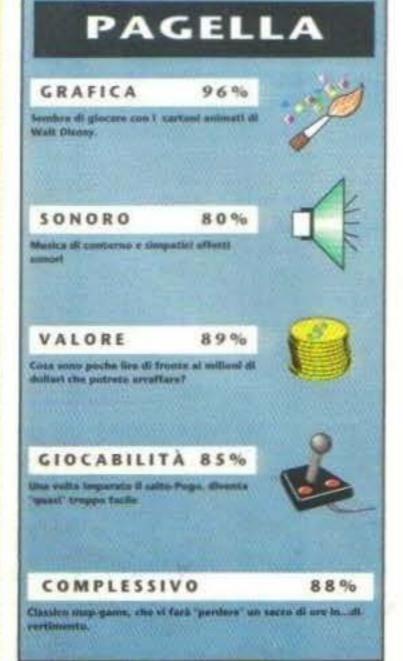
Anche se il mio preferito è sempre stato il povero Paperino, devo ammettere che non è male anche l'opportunità offerta da *Duck Tales*, cioè quella di vestire i panni di Zio Paperone (o Uncle Scrooge).

La smania di ricchezza questa volta ha spinto l'avarastro ad affrontare cinque avventure al limite della follia, coinvolgendo anche quelle tenere creature che rispondono al nome di Qui, Quo, Qua e Gaia: che incosciente! Anche lo svitato Jet McQuack è della partita, giusto per offrire un passaggio allo zione per andare a depositare nella sala controllo di Paperopoli il gruzzolo sgraffignato.

È proprio da qui che partono tutte le missioni: si passa dalla giungla Amazzonica, in mezzo a scimmie, serpenti, piante carnivore e uccellacci vari, alle miniere sotterranee dell'Africa, tra lumaconi e pipistrelli; da un castello della misteriosa Transilvania alle nevi eterne dell'Himalaya, per finire su un UFO atterrato sulla superficie lunare.

Possiamo iniziare la partita in qualsiasi ambiente, ma una volta completato non lo si può più ripetere. Lo scopo del gioco è raccogliere i cinque tesori nascosti (del valore di un milione di dollari cadauno) per poter così affrontare il Boss dei cattivi, ma ci vorrà più di qualche partita per arrivare a questo punto. Questo perché dobbiamo sottostare alle limitazioni tipiche di questo genere di videogiochi, cioè il tempo a nostra disposizione e la nostra energia o vitalità, che naturalmente abbiamo la possibilità di reintegrare, così come possiamo trovare qualche vita extra nascosta qua e là.

Inoltre è indispensabile affinare una tecnica tutta particolare: il cosiddetto "salto-Pogo" che si ottiene schiacciando entrambi i pulsanti e il comando direzionale verso il basso, mentre per continuarlo basta tenere premuto il tasto "B". Il salto-Pogo serve per superare territori altrimenti letali, per eliminare quasi tutti i nemici (saltando sulla loro zucca) e per scoprire i vari tesori celati nelle pietre. Ricordate che alcune pietre possono essere rotte anche con il bastone del nostro eroe, col quale si possono scovare anche delle sorprese a fianco delle pareti.

Ma cosa volete che siano queste piccole difficoltà di fronte alla possibilità di sentirsi per qualche ora l'uomo (pardon, il papero) più ricco del mondo? Occhio ai Bassotti!

11 K AL PREZZO DI 9

- Due numeri **GRATIS**
- Niente code e attese all'edicola. K arriva ogni mese direttamente a **casa vostra**

- 11 numeri in edicola costerebbero **L.55000**, in abbonamento **L45000**
- Assicuratevi per un anno anteprime, recensioni, trucchi e notizie che vi offre ogni mese **K**.

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
notizie, poke, CIP, Tnt, recensioni, K-Giochi, anteprime, speciali, guide all'acquisto, cruciKappa, galleria d'arte, pagine gialle, budget, nuove versioni......

OFFERTA DI ABBONAMENTO

Mi abbono a partire dal numero.................del mese di...................................

nome.. cognome...

via..

cap ....città.. prov ....

firma..

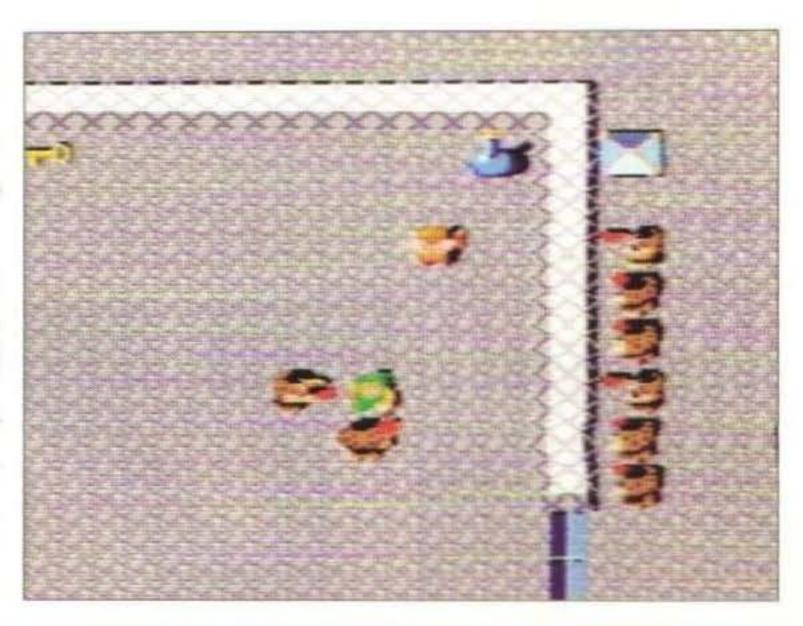
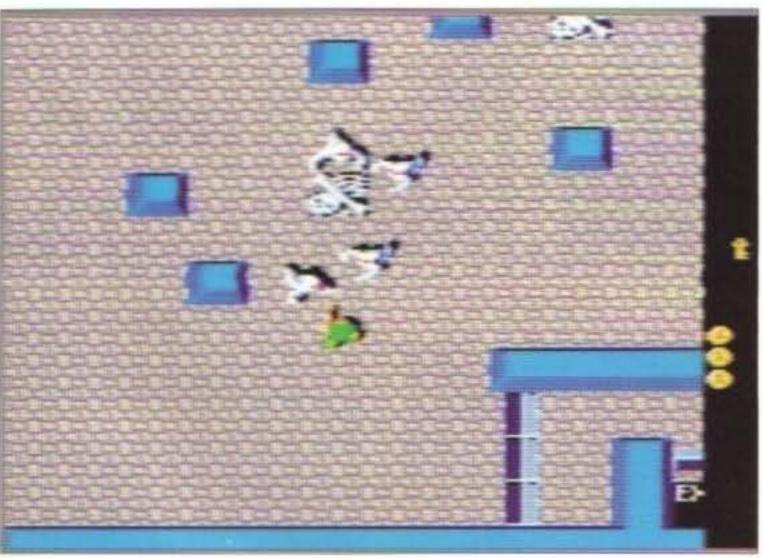
spedire L. 45.000 a mezzo c/c postale n°50142207 o vaglia o assegno intestato a:
Glenat Italia - Via Ariberto 24 - 20123 Milano

TEST

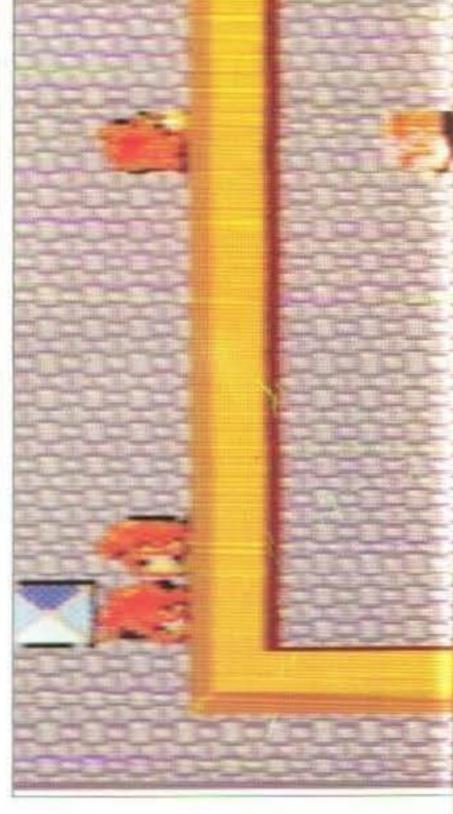
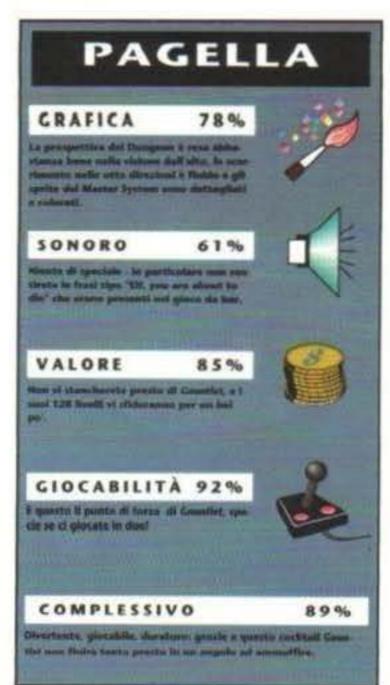
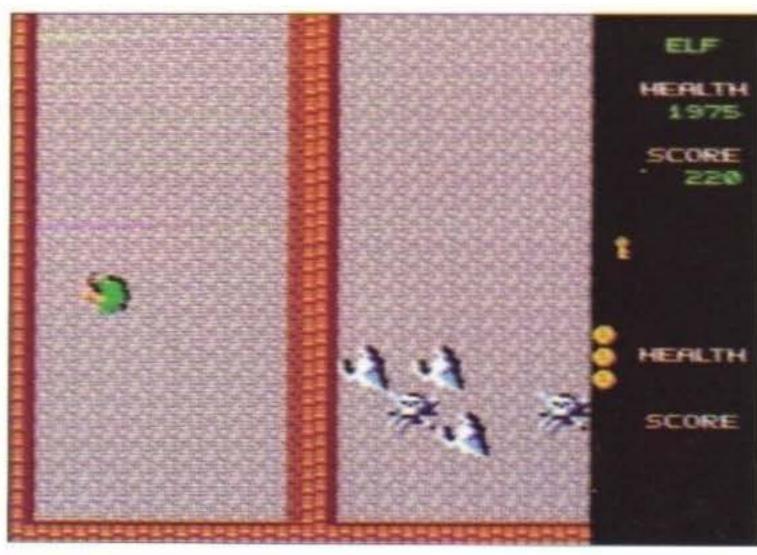
GAUNTLET

MASTER SYSTEM

Chi non ha mai inserito almeno una monetina nello slot di *Gauntlet*? L'ormai mitico coin-op dell'Atari è passato dal bar ai monitor di quasi tutti i computer domestici, e ora si appresta a diventare un successo anche sulle console.

La conversione per Master System è molto simile a quella un po' più vetusta del 64: impersonate un eroe, scelto tra Elfo, Mago, Guerriero e Amazzone, che ha il compito di esplorare i 128 livelli di un dungeon. Naturalmente i livelli sono pieni zeppi di mostri (altrimenti che dungeon sarebbe?) di tutti i generi, dagli Spettri ai Legionari, che si dirigono verso di voi come api sul miele; quando entrano in contatto con il vostro personaggio, l'energia inizia a diminuire con un'allarmante velocità, quindi conviene utilizzare le armi a vostra disposizione per tenerli ben lontani!

Le armi cambiano in base al personaggio scelto, e vanno dall'arco e freccia elfici, all'ascia e spada dei guerrieri e delle amazzoni, agli arcani bastoni dei maghi, e sono tutte utilizzabili sia a lunga gittata che nello scontro diretto. Inoltre, mentre vagate per un livello potrete raccogliere alcuni bonus, come pozioni distruggi-mostri, che hanno l'effetto di una bomba H, armature e medaglioni che aumentano la vostra protezione, vettovaglie e pozioni che ristorano il livello dell'energia - attenzione perché alcuni sono avvelenati! - tesori che incrementano il punteggio e le chiavi, spesso indispensabili per terminare il livello.

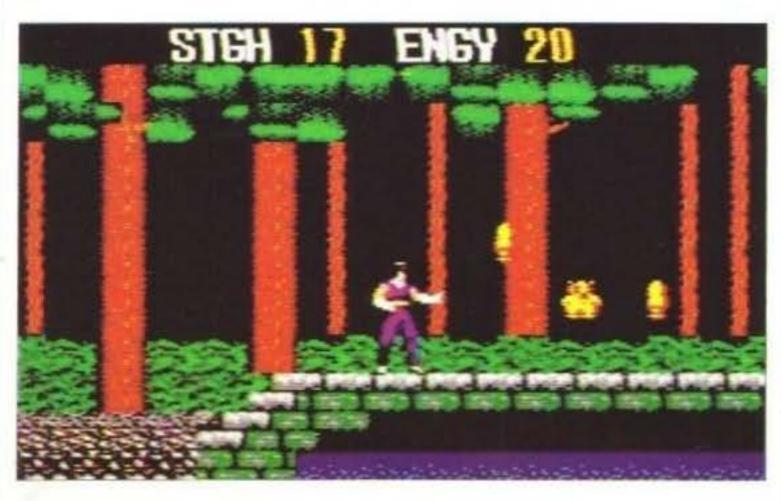
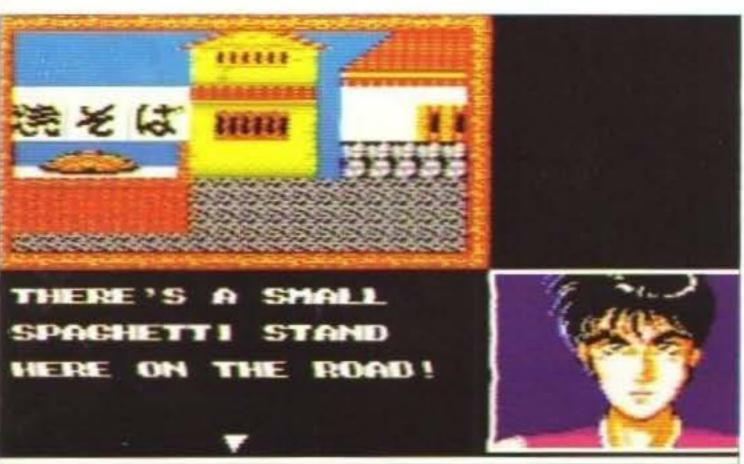
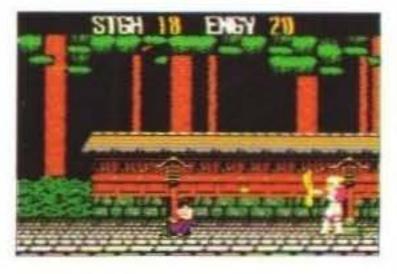
Infatti in ogni dedalo dovrete mettervi alla ricerca dell'uscita, un blocco nero con la scritta "exit", che vi permetterà di passare al livello successivo. Naturalmente non è così semplice rag-

giungere l'uscita, perché tra voi e la salvezza ci sono di mezzo mura impenetrabili, porte (e qui entrano in gioco le chiavi), pulsanti che fanno sparire dei blocchi di pietre, e le fatali Morti (proprio loro in persona!) che sono praticamente invulnerabili e che vi succhiano l'energia molto più velocemente dei mostri "normali". Inoltre, se siete fortunati, potrete capitare tra un livello e l'altro nelle "Treasure Room", piene di tesori ma con un determinato numero di secondi per raccoglierli e arrivare all'uscita.

Gauntlet può essere giocato in contemporanea con un amico, che può decidere di darvi un mano per arrivare in fondo al livello o di ostacolarvi, il che può essere molto dannoso in alcuni livelli, in cui i colpi del compagno, che normalmente non vi danneggiano, vi bloccano temporaneamente, rendendovi facile preda delle orde di mostri assetati di sangue.

TEST

http://www.oldgamesitalia.net/

SPELLCASTER

MASTER SYSTEM

"Il mio nome è Kane (con la "K"); sono figlio di modesti contadini del Sol Levante, e sono diventato un adepto di Daikak, leggendario monaco del Bene. Nel tempio del Bene ho imparato a meditare sul significato della vita, ho studiato gli scritti degli antichi, e a difendermi dagli attacchi del male. La mia vita era tranquilla, fino a quando, un giorno, il sacro Daikak mi chiamò nel tempio, e mi parlò di stranissimi avvenimenti accaduti di recente. Templi assaliti da oscure e innominabili forze del Male, intere guarnigioni spazzate via, ecc. A quel punto mi fu affidata la missione per cui ero stato addestrato: scoprire l'origine delle forze del male e il suo punto debole, quindi distruggerla per far tornare la pace in questo mondo.

Per compiere questa missione, posso affidarmi agli insegnamenti ricevuti per lanciare incantesimi, come il Hakuji, o raggio distruttivo, l'Hatten, o muro della morte, o ancora il favoloso Makiri, cioè il potere di volare. Inoltre so di poter contare sul saggio Daikak, che mi consiglierà al momento giusto e mi darà le Armi e le Armature degli Dei, come il Dokko o il Vajira, che aumentano la forza e il potere distruttivo di chi le utilizza. Il Venerabile potrà anche insegnarmi il mitico incantesimo della Password, che, come narrano gli Antichi, se pronunciato nel momento opportuno, ha il potere di far continuare una vita là dove si è conclusa.

Sono al corrente di ciò che dovrò affrontare: orde di sicari del Male, mandati con il solo scopo di eliminarmi, che diminuiranno la mia forza ogni volta che mi toccheranno e che dovrò affrontare in prima persona. Se riuscirò ad arrivare al primo tempio attaccato, forse potrò trovare, in quello spettacolo di morte e distruzione, qualche sopravvissuto che potrà darmi (grazie all'apposito menu di dialogo) qualche indizio sulla forza che li ha attaccati. Se poi non dovesse bastarmi, so che molti amici del Bene sono pronti ad aiutarmi nella mia missione, come Kuma, che oltre a cucinare ottimi spaghetti (prezzi modici), conosce tutti i segreti di Izumo, la sua città, e mi fornirà utili informazioni, o come Midori (cuoricino), affascinante creatura che so già mi potrà aiutare nella strada verso la vittoria del Bene sul Male..."

MASTER SYSTEM

Se possedete una console, e vi siete detti spesso "Oh, come vorrei avere un gioco di ruolo, per passare le notti davanti al monitor a distruggere goblin e orchi alla ricerca di qualche oggetto magico per salvare la Principessa degli Elfi, ecc. ecc., potete trarre un respiro di sollievo! In *Y's* impersonate un solitario avventuriero appena giunto a Minea, la capitale di una regione invasa di recente da una ondata di esseri malvagi.

Lo schermo mostra una visuale in perfetto stile "Ultima", completa di case, negozi, mura, alberi, popolata dagli onesti cittadini di Minea. Premendo il pulsante 2 del joypad, appare un menu che vi permette di controllare il vostro status, di utilizzare qualche oggetto o arma, e di salvare o caricare una partita - infatti, udite, udite, è possibile salvare i dati e ricominciare anche dopo aver spento la console!

Girovagando per Minea incontrerete diverse persone, e, quando ne toccate una, appare una finestra di dialogo, anzi, di monologo, visto che la gente vi darà informazioni senza darvi neanche il tempo di chiederle!

La maggior parte di queste notizie potranno sembrarvi inutili in un primo tempo, ma se collegate con altre, vi consentiranno di trovare oggetti o armi nascoste, come per esempio la mitica Silver Sword, persa da tempo immemorabile. Quando invece entrate in una abitazione, appare una schermata grafica che mostra l'interno della costruzione e un menu, che consente di dialogare con i potenziali interlocutori o di comprare e/o vendere oggetti e armi.

Infatti, come in ogni GdR che si rispetti, dovrete ben presto menare le mani; fuori da Minea vi aspettano orde di avversari, dai contadini, deboli e male armati, ai lupi rossi, o i famigerati ladri, potenti e organizzati nella loro gilda.

Lo scontro avviene appena vi toccate con un personaggio ostile, e vince chi riesce a ridurre a zero gli HP dell'avversario, indicati da una barra di energia. Combattendo (e vincendo...) accumulerete denaro e punti esperienza: il primo vi serve per comprare un equipaggiamento migliore nei negozi delle città, i secondi vi permetteranno di aumentare il vostro livello - è molto importante arrivare ai livelli più alti, perché la vostra barra di energia aumenta proporzionalmente al livello raggiunto.

Con un livello alto quindi si possono combattere creature più pericolose ed entrare di conseguenza in luoghi meglio protetti e più gratificanti dal punto di vista economico: prima o poi visiterete la Gilda dei Ladri, il Palazzo, e la Miniera Abbandonata (poteva mancare il classico Dungeon tetro, umido e poco illuminato?). In questi posti potrete fare man bassa dei tesori contenuti nei forzieri disseminati un po' ovunque, trovando spesso oggetti, come i Cinque Libri di Y's, che vi serviranno per sconfiggere il Dark Dekt, il cattivone che minaccia la pacifica Minea.

http://www.oldgamesitalia.net/

TEST

MASTER SYSTEM

POWERSTRIKE

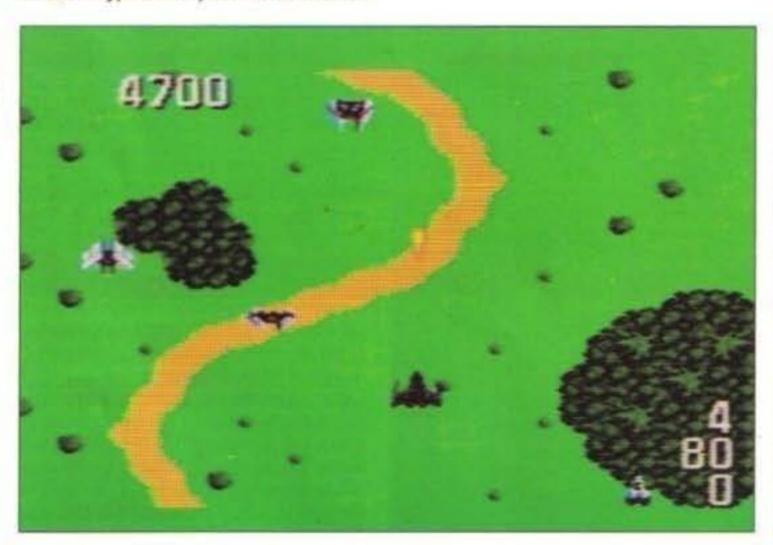
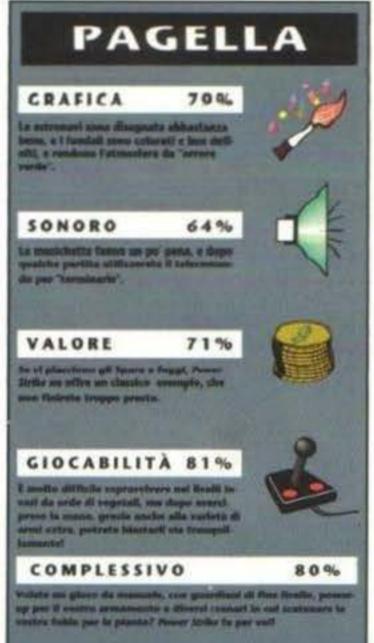
La Terra è di nuovo sotto attacco! Un'orda di piante sempreverdi e di lattughe sta minacciando il nostro pianeta, invadendo e distruggendo le città che rischiano di perdere il loro poetico colore grigio-smog. Dato che il buco nell'ozono non è più in grado di sterminare queste piante, voi siete incaricati di salire a bordo del Power Strike (sponsorizzato dalla D.D.T.), il più moderno mezzo bellico, e distruggere la marea verde che sta soffocando il nostro grigio pianetino.

Power Strike, a parte per la trama un po' fuori moda, appartiene a quella vasta schiera di spara e fuggi a scorrimento verticale, che per adesso non sembra aver ancora invaso le console. Nel classico stile di *Xevious*, attraversate lo schermo sparando a più non posso contro le ondate di avversari, che vi attaccano sia da terra che dall'aria. Per completare la missione di sterminio potrete contare su due tipi di armamento, corrispondenti ai due pulsanti A e B del joypad. Il primo è lo sparo tradizionale, che può essere migliorato in potenza e in velocità raccogliendo le "P" che svolazzano ogni tanto per lo schermo. Il secondo tipo di armamento è molto più efficiente e permette di colpire anche le installazioni a terra; raccogliendo i numeri da 1 a 8 "imprigionati" al suolo, potrete disporre di diversi tipi di armi: dal Laser direzionale, utile per distruggere nello otto direzioni, al Super laser in stile *R-Type* la cui potenza aumenta in proporzione al tempo in cui si tiene premuto il pulsante di fuoco, o il Laser Spazzante che lascia una scia di distruzione dietro di se, ecc.

L'universo di *Power Strike* è costituito da sei livelli di difficoltà crescente, dalla Foresta Profonda al Grande Fiume, dal Pianta di Mu al Territorio Invaso, ognuno con la corrispondente astronave di fine livello capace di sparare sfere di plasma o colpi laser multipli, fino al terribile Quartier Generale, che costituisce il centro nervoso (anche se le piante non hanno nervi...) dell'apparato bellico degli invasori.

http://www.oldgamesitalia.net/

GAIN GROUND

MASTER SYSTEM

Visitare le grotte della preistoria o i castelli del medioevo è sempre stato un sogno comune a molte persone: quindi una società specializzata in robotica ha creato un universo popolato da androidi e controllato da un immenso computer, in cui un giocatore può divertirsi a distruggere cavernicoli a colpi di rivoltella o passare un week-end in una città medioevale.

Purtroppo, il Computer Principale è completamente impazzito e, dopo aver trasformato gli innocui androidi in spietati killer, li ha posti a guardia di tutti i giocatori presenti nelle 50 arene, che ora sono suoi ostaggi.

In questo mix di *PacMan* e *Commando*, la situazione si è messa decisamente male, ma per fortuna tre ardimentosi hanno deciso di visitare ognuna delle arene, eliminare gli androidi, salvare i giocatori imprigionati, e distruggere il Computer Centrale.

All'inizio di un livello dovrete selezionare, tramite l'apposita finestra, un personaggio tra quelli che formano il vostro team; la scelta può rivelarsi decisiva, perché ognuno di essi può contare, oltre che sull'arma standard, su una personale, che ha differenti pregi e difetti: ad esempio il soldato può lanciare bombe oltre gli ostacoli, il vichingo ha a disposizione arco e freccia, mentre il cacciatore possiede un fucile bidirezionale.

Ogni livello ha delle caratteristiche proprie, con diversi elementi, come mura, alberi e pietre che, combinati fra loro, ostacolano il giocatore e forniscono diversi tipi di ripari per i nemici - ecco quindi che dovrete scegliere l'arma più adatta per colpirli.

Per superare il livello è necessario eliminare con le armi a disposizione tutti i "cattivi" che si frappongono tra voi e la scritta "EXIT" in alto, che variano dalle orde di cavernicoli alle schiere di soldati medievali. Se il vostro eroe è colpito o toccato dagli avversari, si trasformerà in un'icona raffigurante la sua arma personale; a questo punto dovrete scegliere un altro eroe, che oltre a eliminare gli avversari, dovrà cercare di raccogliere anche il nuovo prigioniero.

http://www.oldgamesitalia.net/

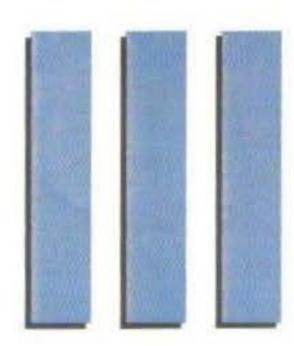
WONDERBOY

MASTER SYSTEM

La vita di un eroe non è certo facile: il povero Wonderboy, reduce da due pericolose avventure, non fa in tempo a deporre armatura e spada, che subito un Drago lo sfida. Normale routine, direte voi, e infatti il nostro eroe non ha problemi a eliminare il cattivone di turno, se non fosse che il suo ultimo, mortale respiro colpisce Wonderboy e lo trasforma in un uomo lucertola.

Logicamente il nostro eroe non può tornare dalla sua bella in queste condizioni, così decide di partire alla ricerca della mitica Croce della Salamandra, in grado di ridargli lo splendore (?) di una volta.

Come negli altri capitoli della saga, in *Wonderboy III* impersonate il giovane eroe che deve aprirsi la strada tra orde di avversari, tutti dall'apparenza simpatica, ma decisi a tutto pur di mettervi i bastoni tra le ruote, anzi tra le zampe. Gli avversari che incontrerete sono davvero molti: dallo Smog fluttuante al classico Scheletro, dall'Orrore Viscido al Ninja, tutti disegnati nello stile "carino", ma che odierete dopo due partite.

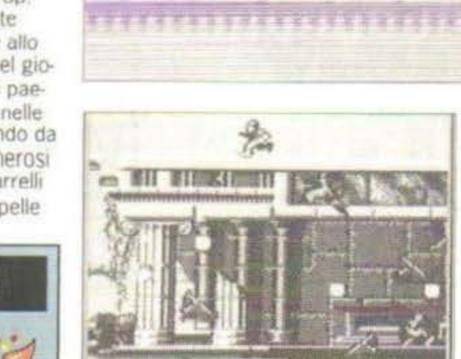
Lungo la strada per arrivare alla tanto agognata meta, dovrete subire diverse trasformazioni in altrettanti animali, dall'uomo-topo, all'uomo-leone, o nel potente uomo-aquila, ognuno con particolari bonus. Infatti ogni creatura ha diversi valori di punti-attacco, punti-difesa e puntii incantesimo.

Inoltre troverete diversi negozi, in cui potrete acquistare armi e oggetti che incrementeranno la vostra potenza come la Sciabola Magica, con cui si possono creare blocchi di pietra, o la Sciabola del Fulmine, che li può distruggere, ecc...

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGON'S LAIR: THE LEGEND

GAMEBOY

La Principessa Daphne è stata rapita dal malvagio Moldroc, ma prima di essere catturata ha rotto in mille pezzi (si fa per dire, in realtà sono 194) la Pietra della Vita, un antico gioiello che si dice abbia il potere di dare al suo possessore poteri infiniti e vita eterna. Nei panni di Dirk il Temerario dovete prima recuperare tutti i 194 pezzi e poi risalire le montagne fino allo schermo finale dove dovrete toccare il Nobile Cavaliere e farlo resuscitare. Solo così Dirk potrà riabbracciare la Principessa Daphne.

Dragon's Lair: The Legend è un gioco completamente diverso da quelli che conosciamo per computer o coin-op: qui non si tratta di fare determinate azioni e/o movimenti per passare allo schermo successivo. L'oggetto del gioco è di guidare Dirk attraverso un paesaggio a scorrimento orizzontale nelle due direzioni, camminando, saltando da un punto all'altro per evitare i numerosi ostacoli, viaggiando a bordo di carrelli su rotaie e, insomma, salvare la pelle

raccogliendo allo stesso tempo i frammenti della pietra sparsi un po' dovunque.

Dirk, come i gatti, ha solo 9 vite. Sembrano tante, ma non è possibile guadagnarne altre e alla fine desidererete fortemente di averne molte di più. Alcuni oggetti o terreni sono mortali e il semplice contatto vi farà perdere una vita, altri causeranno soltanto una perdita d'energia. In questo caso, lo schermo comincierà a lampeggiare e dovrete scappar via il più presto possibile. Ovviamente se l'energia scenderà a zero, dovrete dire addio ad un'altra vita. Una volte perse tutte e nove le vite il gioco è "over".

Ciascun frammento della Pietra della Vita vale 100 punti. per raccoglierlo basta toccarlo. Teoricamente, quindi, il punteggio massimo è di 19400 punti, ma chissà che qualcuno non riesca a scoprire qualche bonus o schermo segreto. Noi per ora ancora niente, ma siamo ancora molto lontani dal completarlo.

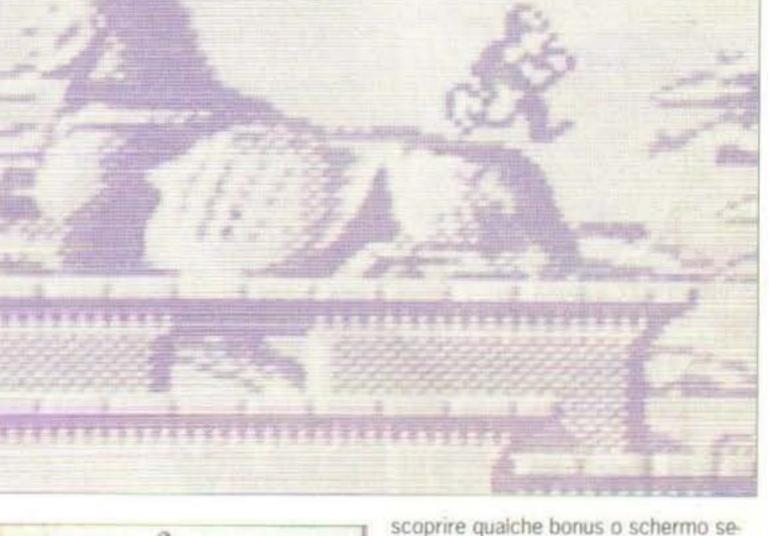
La cosa che colpisce di *Dragon's Lair: The Legend* è senza dubbio la grafica. Fantastica, stupenda, straordinaria. È la prima volta che ci capita di vedere immagini così dettagliate, ben disegnate e curate nei minimi particolari su un Gameboy. Vi assicuriamo, è roba da urlo! Basterebbe da sola a ripagarvi dell'acquisto della cartuccia!

Dietro i fondali minuziosi c'è un ottimo gioco che vi terrà impegnati a lungo. Forse, in alcuni passaggi, è un po' troppo difficile, ma se ci mettete una buona dose di perseveranza sarete premiati.

Il mondo di *Dragon's Lair: The Legend* è formato da diverse aree, 11 per l'esattezza. Eccole:

- **LA FORESTA**
- **LE MINIERE DEI TROLL**
- **IL VILLAGGIO DEI TROLL**
- **LA VALLE DELLA SFINGE**
- **LE SEGRETE**
- **LE CELLE**
- **LA FORESTA PIETRIFICATA**
- **IL CIMITERO**
- **LA CRIPTA**
- **IL LAGO MORTO**
- **LA MONTAGNA MALVAGIA**

http://www.oldgamesitalia.net/

TEST

FIST OF THE NORTH STAR

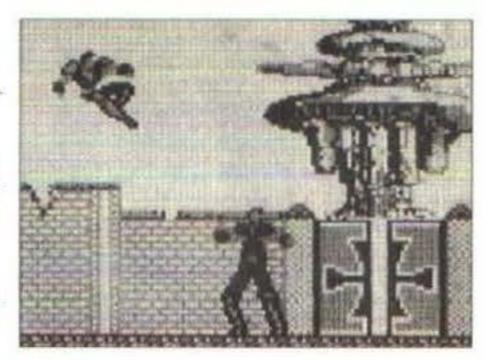
GAMEBOY

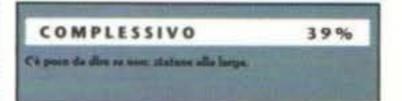
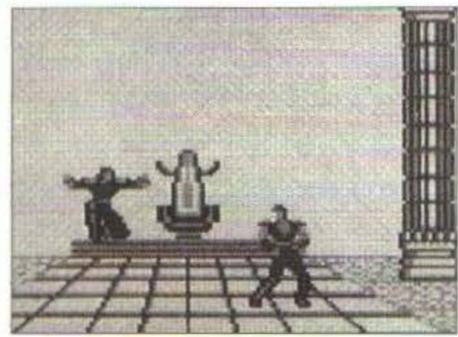
Amanti dei manga (i fumetti giapponesi per quei pochi di voi che non sanno cosa sono) il vostro eroe Kenshiro è approdato su Gameboy.

Non vi stupirete se vi diciamo che *Fist of the North Star* è un picchiaduro di arti marziali in cui bisogna scegliere il personaggio che si vuole controllare tra gli undici a disposizione (da Kenshiro a Raoh, da Hyou a Kaioh, ecc.) e poi guidarlo nei combattimenti contro gli altri dieci personaggi.

Fist of the North Star ha tre diversi modi di gioco - modo Normale (1 giocatore contro il computer), modo Vs (2 giocatori l'uno contro l'altro) e modo Team (sempre 2 giocatori, ma ciascuno controlla una squadra di 5 personaggi) - e la possibilità di far crescere un personaggio facendogli guadagnare punti- esperienza ogni volta che sconfigge un avversario. Questo personaggio "esperto", diciamo così, può essere poi utilizzato nei modi Vs e Team per far vedere i sorci verdi al vostro amico-avversario.

Purtroppo, ragazzi, il gioco è veramente pessimo. Aspettatevi una delusione grossa come i pettorali di Kenshiro. La giocabilità è uguale a zero: usando l'onda Aura si sconfiggono i dieci avversari in 15 minuti. E poi? E poi si ricomincia: altri 15 minuti e sono tutti di nuovo a mordere la polvere.

Non riusciamo a capire come possano pensare di vendere un gioco del genere (né come la Nintendo abbia avuto il coraggio di conferirgli il suo "Official Seal of Quality"). Sentiamo puzza di licenza andata a male: avranno speso tutti i soldi a disposizione per comprare i diritti di Kenshiro e soci e gli sarà rimasto qualche spicciolo di yen per programmare il gioco il quale, peraltro, ha anche una grafica scadente e una serie di musichette che certo non raggiungeranno mai il top della classifica.

COMPLESSIVO 39%

C'è poco da dire su esso: statene alla larga.

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

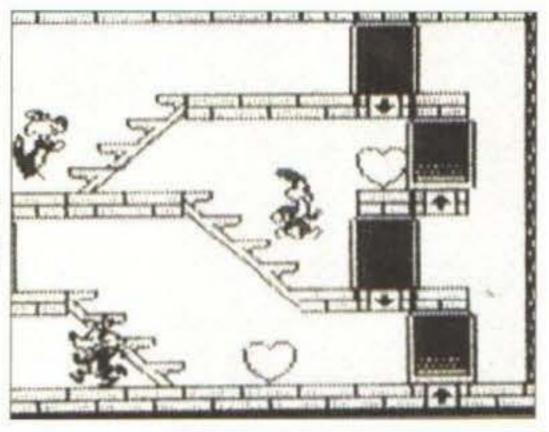
GAMEBOY

Bugs Bunny, il coniglio più furbo del mondo, ha bisogno del vostro aiuto per liberare la sua bella, Honey Bunch, che è prigioniera di quei bricconi dei cartoni animati, Daffy Duck, il Gatto Silvestro, Wile E. Coyote e altri

Per poter riabbracciare la sua coniglietta, il nostro eroe deve superare le 60 stanze, o livelli, del castello in cui è rinchiusa, raccogliendo tutte le carote del livello ed evitando di essere toccato dai bricconi (pena la perdita di una vita). Ciascuna stanza, o livello, è piena di piattaforme collegate tra loro tramite scale, tubi e ascensori.

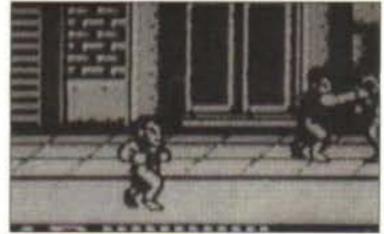
Si parte con 5 vite e ogni volta che terminate un livello, ricevete una vita addizionale e vi viene comunicato un codice o password di 4 lettere che vi darà in seguito la possibilità di ricominciare da quel livello. Nell'intermezzo tra un livello e l'altro avete anche la possibilità, scegliendo l'opzione Video, di rivedere il replay del livello appena giocato (non è che serva a molto).

Sparsi qua e là per le stanze del castello vi sono diversi oggetti utili quali un guantone da boxe (per tirare pugni ai bricconi), un succo di carote magiche (che rende Bugs Bunny invisibile per un breve periodo), una pozione (che rende invincibili per alcuni secondi) e altri oggetti come cassaforti, casse, secchi che potete spingere contro i bricconi o farglieli precipitare in testa dall'alto.

La grafica è buona e la musichetta che accompagna il gioco è di quelle che vi restano in testa per giorni, ma il gioco è troppo facile: in due giorni siamo arrivati a completare 40 dei 60 livelli del gioco e dubitiamo che una volta finito lo rigiocherete. Probabilmente, vista la relativa facilità del gioco e la scelta degli "interpreti", è indirizzato ai più piccoli. I giocatori più grandi ci troveranno poco gusto.

COMPLESSIVO 83%

Un gioco piacevole e divertente che basa il suo fascino sui personaggi dei cartoni animati. Ai più piccoli piacerà tantissimo, ai più grandi molto meno.

http://www.oldgamesitalia.net/

DOUBLE DRAGON

GAMEBOY

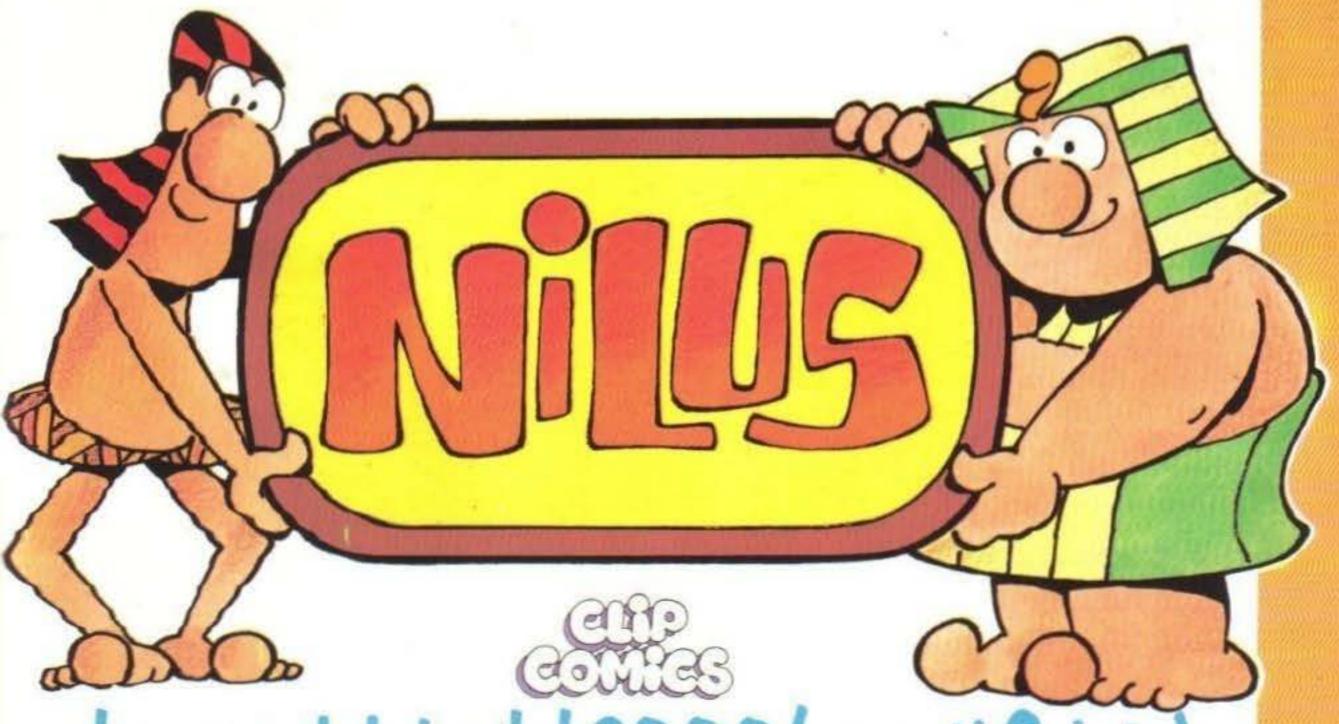
Il piccolo mostro della Nintendo sta riscuotendo sempre più consensi, e per diretta conseguenza la suddetta ditta sta incassando sempre più dindi. Ecco spuntare quindi titoli su titoli, tra le tonnellate dei quali questa conversione di *Double Dragon*, ormai vetusto coin op della Technos Japan. Per farla breve, vi dirò subito che *Double Dragon* per il Gameboy è un bel gioco. Eh, sì, proprio così.

Quello che non mi convince è la qualità della conversione. Voglio dire, il gioco è sempre quello, Jimmy e Lee sono sempre arzilli e pestano come fosse niente le orde di decerebrati che gli si presentano davanti, i tripponi spaccaossa ci sono, le amazzoni con la frusta pure, insomma, c'è tutto.

Il problema è che i livelli sono stati quasi completamente ridisegnati, come è già accaduto per *New Zealand Story* su Megadrive e l'orrido *Tiger Road* della Us Gold di un paio di anni fa. Per il resto questa versione del "Doppio Dragone" è godibilissima e giocabilissima, e il livello di difficoltà è ben bilanciato (Cosa che non si può dire del livello cerebrale della redazione di K-ndTiziano).

COMPLESSIVO	87%

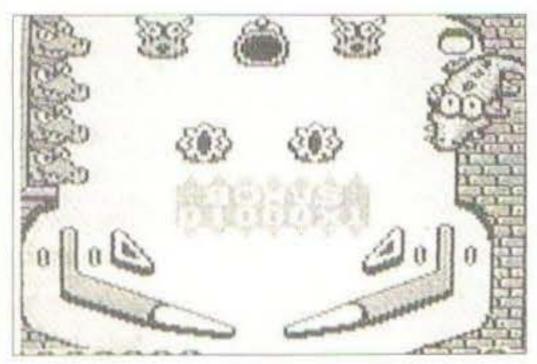
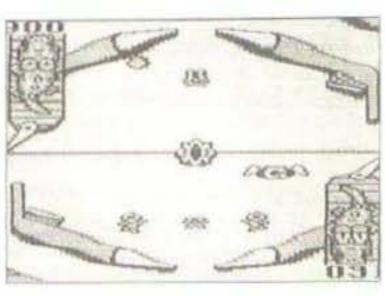
Chissà come mai è sparito il Gameboy con una certa cartuccia dalla redazione....

TEST

GAMEBOY

REVENGE OF THE GATOR

Come amante dei veri flipper, sono sempre molto dubbioso davanti a un flipper elettronico. *Revenge of the Gator*, invece, è uno dei pochi che è riuscito a catturare il mio interesse e a risultare, pur con i limiti dovuti alla mancanza di "contatto fisico", divertente quasi quanto un vero flipper.

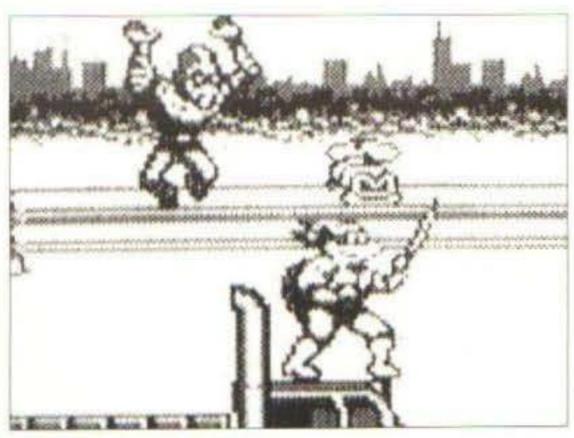
Revenge of the Gator contiene - schermi bonus compresi - otto aree di gioco. La disposizione delle aree è un po' strana, ma la logica dei punteggi e i modi per incrementarli sono identici a quelli di un normale flipper.

Sono possibili tutte le mosse del vero flipper - stoppate, passaggio da un flipper all'altro, ecc. - e questa cosa dà molta soddisfazione perché premia i giocatori abili che sanno indirizzare la pallina dove è necessario così da centrare i bersagli giusti, attivare i moltiplicatori di punteggio e aprire i passaggi per gli schermi bonus. Questo, in fondo, è il succo e il meccanismo del flipper, che non è per niente un gioco di casualità, e il fatto che sia stato riprodotto così bene in questa versione ne fa un gioco divertente ma anche impegnativo, che premia i bravi e non si basa solo sulla fortuna di un rimbalzo. Proprio per questa ragione, è importante, se volete ottenere alti punteggi, che vi leggiate il manuale per sapere esattamente come totalizzare i punteggi più alti, quali bersagli o corridoi attivano i moltiplicatori di punteggio e via dicendo.

A tutto questo bisogna aggiungere una grafica ben disegnata e piena di tocchi di umorismo e un sonoro composto da musichette allegre e ritmate e da effetti sonori molto "flipperosi".

Insomma, se vi piace il flipper, non potete perdervi *Revenge of the Gator*; se non vi piace è ora che impariate ad apprezzarlo almeno in versione elettronica.

COMPLESSIVO 95%

Uno dei migliori flipper elettronici in circolazione su qualunque computer o console. Vi basta?

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
FALL OF THE FOOT CLAN

GAMEBOY

La moda delle Tartarughe Ninja potrà essere un po' in calo, ma i giochi ispirati alle quattro tartarughe "tirano" ancora molto. E se così non fosse, questo *Fall of the Foot Clan* li riporterebbe in auge.

La storia è semplice: per salvare April O'Neil, la vostra giornalista preferita, dovete menare, pestare e rompere le ossa a Shredder e al suo perfido Foot Clan rischiando le pelle e il guscio.

L'avventura si sviluppa su cinque livelli, ciascuno dei quali rappresenta un quartiere di New York. All'inizio del gioco potete scegliere quale delle quattro tartarughe interpretare, ognuna delle quali è dotata della sua arma preferita e di una scorta illimitata di shuriken. Ogni volta che un nemico tocca la tartaruga questa perde un punto-vita: quando gli otto punti-vita a sua disposizione arrivano a zero la tartaruga viene catturata e dovrete far entrare in azione un suo compare. Fortunatamente ogni tanto appaiono fette di pizza che reintegrano due punti-vita.

Fall of the Foot Clan è un gioco a scorrimento orizzontale parallattico senza un attimo di pausa. I nostri eroi oltre a menare colpi a destra e a manca possono fare del salti-con-capriola per uscire dalle situazioni più difficili. I nemici che incontreranno lungo il tragitto sono numerosissimi, ma non sono gli unici pericoli: dovranno stare attenti anche a macigni rotolanti, motociclisti, lastroni che cadono dall'alto, ecc. Il gioco, infine, nasconde tre sequenze bonus a cui si accede dagli schermi nelle fogne di New York, ma non possiamo dirvi di più... scopritele da voi.

COMPLESSIVO 93%

Azione frenetica, grafica grande e fumettosa, musica a tutto ritmo. *Fall of the Foot Clan* ha tutto quello che serve per piacere agli appassionati dei giochi d'azione. È senza dubbio uno dei migliori giochi per Gameboy del suo genere e non vi stancherete di rigiocarlo anche dopo averlo finito.

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 Mq. di Software ORIGINALE

SOFTWARE & HARDWARE

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/ 7731114
6 linee ricerca aut.

Fax. 011/ 7731001

Posta. ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4 TORINO

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

AMIGA

ARCADE

Titolo	Prezzo
AWESOME	69000
BACK TO FUTURE II	49000
BOMB JACK	**35000**
BLACK TIGER	29000
CADAVER	49000
CAPTIVE	59000
CHALLENGERS	**59000**
CHASE HQ II	29000
CAR VUP	29000
DRAGON'S LAIR II	69000
DUNGEON MASTER	49000
DUNGEON MAST 2	49000
E.S.W.A.T.	29000
FACES	49000
FULL BLAST	**59000**
GHOULS'N GHOST	
GOLDEN AXE	49000
GREMLINS 2	39000
HARD DRIVING 2	29000
INT. WRESTLING	49000
LEMMING	49000
LINE OF FIRE	59000
LOOPZ	49000
LUPO ALBERTO	29000
NIGHT HUNTER	49000
NARCO POLICE	29000
ORITUS	69000
OFF ROAD RACING	29000
PANG	29000
ROBOCOP II	29000
RAIMBOW ISLAND	29000
SHADOW OF THE B.2	69000
SHADOW WARRIOR	29000
SLY SPY SECRET A.	29000
STRIDER II	29000
S.T.U.N. RUNNER	29000
TEAM SUZUKI	49000
TETRIS III	49000
THE FINAL BATTLE	49000
THE MIGHTY	**35000**
THE WARTH OF THE	69000
TOYOTA CELICA	49000
TURBO CHALLENGE	49000
TURRICAN	29000
TURRICAN II	29000
TEENAGE TURTLE	29000
U.N.SQUADRON	29000
X-OUT	29000
Z-OUT	29000

SPORT/AZIONE

Titolo	Prezzo
BOXING MANAGER	35000
BUDOKAN	49000
F 1 3D	39000
INDY 500	49000
I PLAY 3D SOCCER	59000
LOTUS TURBO	49000
OVER THE NET	39000
KICK OFF 2	29000
KICK OFF 2 1Mb	39000
PANZA KICK BOX	29000
PLAYER MANAGER	39000
PRO TENNIS TOUR	39000
PRO TENNIS TOUR 2	49000
STUNT CAR RACER	59000
TENNIS CUP	29000
TENNIS MANAGER	49000
TOURNAMENT Golf	25000
THE BASKET MAN	39000
TV SPORT BASKET	49000
WORLD CHAMP.SOC.	35000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

Titolo	Prezzo
088 ATTACK SUB	45000
1942 BATTLE HAW.	49000
ADV. DESTR.SIM	29000
A-10 TANK KILLER	69000
BATTLE COMMAND	49000
BATTLE OF BRITAIN	49000
BLUE MAX	49000
DAS BOOT	49000
ELITE	59000
F 16 COMBAT PILOT	59000
F 16 FALCON	59000
F 19 STHEALT FIGH.	69000
F 29 RETALIETOR	49000
FALCON MISSION I	49000
HARPOON	59000
IMPERIUM	45000
M 1 TANK PLATOON	99000
M 4 SHERMAN	25000
MAGIC FLY	49000
MIDWINTER II	
MIG 29 FULCRUM	59000
POWER MONGER	59000
SIM CITY	59000
SIM CITY TERRAIN	29000
SIM EARTH	
WINGS	49000

ADVENTURE/R.P.G.

Titolo	Prezzo
CHRONO QUEST II	59000
CODENAME ICEMAN	69000
COLONEL'S BEQ.	89000
CORPORATION	59000
DRAGON'S OF FLAM	59000
DRAKKEN	59000
DUCK TALES	59000
ELVIRA	99000
HEROE'S QUEST	59000
HEROE'S QUEST II	89000
LEISURE LARRY II	69000
LEISURE LARRY III	89000
MYSTERE	29000
KING QUEST 4	89000
MANIAC MANSION	59000
OPERATION ST.	59000
POLICE QUEST 2	69000
SPACE QUEST 2	59000
SPACE QUEST 3	69000
THE IMMORTAL	49000

MS-DOS

ARCADE

Titolo	Prezzo
AFTER BURNER	59000
ALTERED BEAST	59000
BLOCK OUT	29000
CRASH COURSE	49000
DICK TRACY	49000
DOUBLE DRAGON II	29000
DRAGON'S LAIR	99000
DRAGON'S LAIR II	99000
GHOST BUSTER II	49000
GOLDEN AXE	49000
HARD DRIVING II	29000
OUT RUN	29000
RESOLUTION 101	29000
RAMBO III	49000
STRIDER	29000
SPACE ACE	99000
TEST DRIVE 3	65000
TETRIS	49000
TURBO OUT RUN	29000
WELLTRIS	59000
X-MEN	49000
X-MEN II	49000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

Titolo	Prezzo
688 ATTACK SUB	79000
A-10 TANK KILLER	69000
BATTLETECH II	69000
BATTLECHESS II	69000
BLITZKREG	79000
BLUE MAX	59000
BUCK ROGERS	79000
CENTURION	49000
DRAGON STRIKE	69000
DAS BOOT	59000
F 15 STRIKE EAGLE 2	79000
F 16 FALCON AT	69000
F-16 COMBAT PILOT	59000
F-19 STHEALT FIG.	99000
FIGHTER BOMBER	69000
FINAL FRONTIER	59000
FLIGHT SIMULAT.	129000
FULL METAL PL.	39000
HARD NOVA	59000
HARPOON	79000
LEGEND OF FAERG.	49000
LIGHT SPEED	89000
LIFE & DEAD II	49000
[illegible] X ATTACK C.	99000
[illegible]ON BASE	79000
MIG 29 FULCRUM	59000
M 1 TANK PLATOON	99000
MIDWINTER	79000
RAILROAD TYCOON	79000
RED BARON VGA	69000
SENTINEL WORLD II	59000
SIM EARTH	89000
SILENT SERVICE 2	59000
STAR FLIGHT 2	69000
STORMOVIK	59000
STRATEGO	69000
TYPHOON OF STEEL	69000
U.M.S. II	79000
WING COMMANDER	59000
WING COMM. MISS.	39000
WOLF PACK	69000

ADVENTURE R.P.G.

Titolo	Prezzo
CIRCUIT EDGE	**59000**
CODENAM.ICEMAN	79000
COVER ACTION	79000
DON'T GO ALONE	45000
DRAGON'S WARS	72000
DRAGON'S FLAME	59000
DRAKKEN	59000
ELVIRA	99000
EYE OF BEHOLDER	69000
GOLD RUSH	59000
HOERES QUEST	99000
HEROES QUEST II	89000
HILLSFAR	59000
KING QUEST 4	79000
KING QUEST 5	99000
LEISURE LARRY I	49000
LEISURE LARRY II	69000
LEISURE LARRY III	89000
MANHUNTER II	59000
MANIAC MANSION	49000
NINJA REMIX	49000
POLICE QUEST	59000
POLICE QUEST II	69000
POOL OF RADIANCE	69000
PROFEZIA	39000
RISE OF DRAGON	89000
SEARCH OF THE King	59000
SORCERES ALL.Girl	79000
SPACE QUEST 2	59000
SPACE QUEST 3	69000
SPACE QUEST 4	**99000**
THE COLONEL'S BEQ.	99000
THE S.MONKEY ISL.	69000
ZELIARD	59000
WONDERLAND	69000

SPORT/AZIONE

Titolo	Prezzo
FOOTBALL MANA.	45000
INDIANAPOLIS 500	45000
JHON MADDEN FOT.	59000
OVER THE NET	39000
KING OF THE BEA.	69000
KICK OFF 2	29000
PRO TENNIS TOUR	39000
SPORTING GOLD	59000
SPORT 4D BOXING	49000
TV SPORT FOOT.	59000
TV SPORT BASKET	59000
WORLD CUP '90	29000

ESPANSIONE 512Kb PER A500 L.95.000

AMIGA 500

Articolo	Prezzo
SUPRARAM 512Kb	150000
SUPRARAM RX 1-8Mb	**330000**
SUPRA HD 52Mb con 512Kb	1550000
SUPRA HD 105Mb con 512Kb	2170000

AMIGA 2000/3000

Articolo	Prezzo
HD 44Mb REMOVIBILE Interno	1650000
HD 44Mb REMOVIBILE Esterno	1650000
CARTUCCIA SYQUEST 44Mb	250000
SUPRACARD 52Mb SCSI	980000
SUPRACARD 80Mb SCSI	1050000
SUPRACARD 105Mb SCSI	1730000
INTERFACCIA SCSI per A2000	265000
SUPRARAM 0/8 con 0Kb A2000/3000	265000
SUPRARAM 0/8 con 2Mb A2000/3000	499000
SUPRARAM 0/8 con 4Mb A2000/3000	730000
SUPRARAM 0/8 con 6Mb A2000/3000	960000
SUPRARAM 0/8 con 8Mb A2000/3000	1200000

MODEM

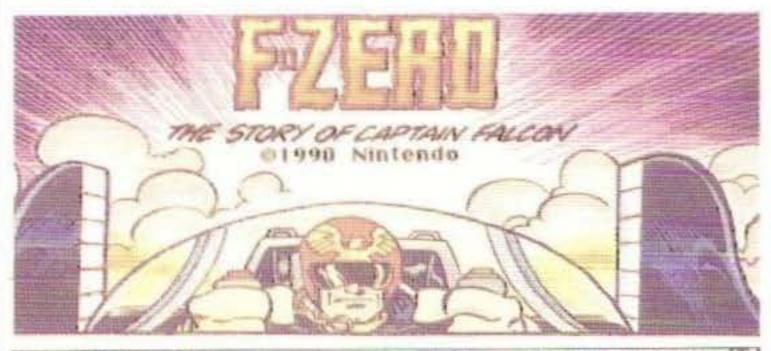
Articolo	Prezzo
SUPRAMODEM 2400 Interno	290000
SUPRAMODEM 2400 Esterno	290000
SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'errore	410000
SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'errore	410000

Articolo	Prezzo
DRIVE ROTEC A500/2000/3000	180000
GENLOCK ECR MKII	399000
GENLOCK SEMIPROFESSIONALE	750000
SCANNER SHARP JX100 4096 Colori A500/2000	1650000
SCANNER MIGRAPH 400 Dpi	750000
PERFECT SOUND 3.0 Con Software	149000

CONSEGNA IN 24-36 ORE

SU RICHIESTA ALL'ORDINE

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO

F-ZERO

SUPER FAMICON

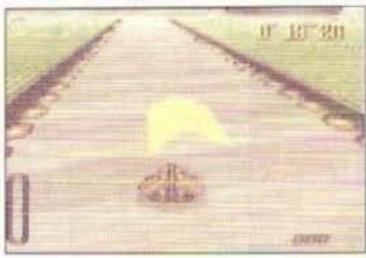
Bolidi velocissimi che sfrecciano a pochi centimetri dal terreno tramite un cuscinetto ad aria. Questa è l'ambientazione in cui si svolge *F-ZERO*, il primo, e speriamo non ultimo, gioco di corse per il Super Famicom.

All'inizio dovrete scegliere se partecipare a uno dei tre campionati che si svolgono su più tracciati, oppure fare un po' di pratica sfidando uno dei quattro mezzi messi a disposizione, tra i quali dovete scegliere la vostra vettura. L'allenamento è consigliato almeno all'inizio, per impratichirsi con la velocità del gioco che è davvero galattica.

Durante la gara, l'energia che si perde scontrandosi contro i bordi della pista o contro le altre macchine, può essere ripristinata passando attraverso una zona delimitata subito dopo il traguardo: più ci si fermerà e maggiore sarà l'energia che verrà recuperata.

L'avvicinarsi delle altre vetture viene rappresentata da una freccia con la scritta "Check" alle spalle del vostro bolide, permettendovi così di tagliare la strada a chi cerca di superarvi. Lungo il percorso inoltre ci sono dei salti che permettono di aumentare la velocità, ma che a volte presentano il rischio di buttarci fuori pista, e delle frecce lampeggianti che regalano una spinta turbo ulteriore. Ogni giro completato (ogni gara è costituita da cinque giri) un "turbo" viene aggiunto a quelli in nostro possesso e non ancora utilizzati. Quest'ultimi sono davvero utili quando si vuole allontanare un rivale troppo insistente o per "bruciare" qualcuno in vista del traguardo.

Ci sono tre livelli di difficoltà, basati più che altro sulle capacità dei piloti avversari. Ad esempio, se nel livello "Principianti" dopo un po' di prove sarà possibile vincere la gara anche facendo qualche incidente, in quello "Esperti" non si deve sbagliare una curva. Ogni giro deve essere completato in una determinata posizione di classifica o superiore, cioè, al quarto giro si deve essere almeno decimi, al terzo settimi e così via, pena la squalifica e il conseguente ritiro dalla corsa.

I circuiti sono 14, anche se alcuni sono la versione rivista dei precedenti, e si dividono in tre campionati separati. Di ogni circuito è possibile vedere il record della corsa. Infine bisogna tenere presente che ognuna delle quattro vetture è più adatta su certi circuiti rispetto ad altri, ma starà a voi scoprire quali.

MA COSA C'È DENTRO?

- **CPU con speciale circuito a 16-bit DMA per accelerare la gestione della grafica e del sonoro.**
- **128K di RAM, 64K di video-RAM.**
- **Frequenza Variabile automaticamente tra 1.79 Mhz, 2.68 Mhz e 3;58 Mhz.**
- **Dimensioni dello schermo: 256x224 o 512x448.**
- **128 colori su schermo da una paletta di 32768.**
- **Sprite di varie dimensioni.**
- **Sonoro stereo su otto canali generato da un chip a 16-bit PCM.**
- **Uscita video RF, Composita e RGB.**
- **Connettore esterno a 28-pin (adatto per CD ROM, modem, tastiera, ecc.)**

ECCO COSA VI ASPETTA!

Quella che segue è il programma delle uscite per Super Famicom in Giappone. Speriamo di vederli presto anche in Italia.

Titolo	Uscita	Descrizione
Super Mario World	In vendita	Azione
Bombuzal	In vendita	Puzzle
Populous	In vendita	Strategia
Gradius III	In vendita	Spara e fuggi
Act-Raiser	In vendita	Azione
Final Fight	In vendita	Picchia duro
SD Za-Great Battle	In vendita	Azione
Gdleen	In vendita	Gioco di Ruolo
Jumbo Osaki Golf	In vendita	Sportivo
Drakken	Imminente	Gioco di Ruolo
Big Run	Imminente	Corsa
Area 88	Imminente	Spara e fuggi
Jelly Bean	Imminente	Azione
Sim City	Imminente	Strategia
Ultra Man	Imminente	Azione
Final Fantasy V	Imminente	Gioco di Ruolo
Dungeon Master	Imminente	Gioco di Ruolo
Wizard from Y's	Imminente	Azione/GdR
New Legend of Zelda	Inizio 92	Azione/GdR
Super R-Type	Inizio 92	Spara e fuggi
Augusta Nat. Golf	Inizio 92	Sportivo
Shadow of the Beast II	Inizio 92	Azione
Ghouls 'n' Ghosts	Inizio 92	Azione
Super Pro. Baseball	Inizio 92	Sportivo
Darius II Special	Inizio 92	Spara e fuggi
Flying Warriors I	Inizio 92	Azione
Scherazade II	Inizio 92	Azione/GdR
Little Ninja Bros	Inizio 92	Azione
Star Wars	Inizio 92	Azione/GdR
Pitfall	Inizio 92	Azione
Wing Commander	Inizio 92	Strategia

PILOTWINGS

SUPER FAMICON

Iscriversi a una scuola per imparare a librarsi nel cielo come uccelli con ogni mezzo che l'uomo è riuscito a creare, deve costare parecchio, sia in termini di soldi che di impegno fisico e mentale. Studiare tutti i principi del volo, conoscere alla perfezione le capacità e le caratteristiche degli aerei, del deltaplano, del jet pack (vi ricordate le Olimpiadi di Los Angeles?), è certamente un lavoro duro. Se avete un Super Famicom il problema è presto risolto.

Pilotwings vi permette di cimentarvi in ogni acrobazia aerea abbiate mai sognato, e forse anche di più. Logicamente per avere il brevetto di perfetti piloti bisogna affrontare le prove a cui gli istruttori ci sottoporranno.

Ci sono diversi esami che implicano la conoscenza di uno o più "discipline" acrobatiche. Ogni prova ha un punteggio che gli allievi devono superare per essere promossi, se riuscirete ad avere il primo brevetto, il punteggio da raggiungere nella prova successiva sarà logicamente maggiore.

Inizialmente vi verrà chiesto di lanciarvi con il paracadute da una certa altezza, e di centrare un bersaglio a terra, più vi avvicinerete al centro maggiore sarà il vostro punteggio; dopodiché dovrete atterrare con un biplano sulla pista cercando di colpire più palloncini possibili per incrementare il punteggio. Se riuscirete a fare i punti necessari per acquisire il brevetto, vi verrà consegnato con tutti gli onori e con un numero di matricola (che è poi la password per poter ricominciare da quel livello). Dopo aver superato le prime tre prove potrete iniziare la missione di guerra ai comandi di un elicottero, questa fase si differenza molto dal resto del gioco, ed è un piacevole diversivo. Finita la prima parte del gioco, cioè le tre prove più la missione, si passa al livello "Expert" dove il tutto sarà chiaramente più difficile.

Pilotwings graficamente si presenta in maniera fantastica. Tutto sembra perfetto, e questo lo si deve soprattutto alle capacità del Super Famicom. Quando si comincia a giocare si pensa che continuare a saltare con il paracadute o a guidare un piccolo aereo sia noioso ma riuscendo ad andare avanti si capisce che il gioco ha una notevole profondità. È vero che continuare a centrare palloncini e ad atterrare nel punto giusto, può essere divertente, ma alla lunga stanca, però la varietà di prove, e soprattutto le missioni finali sono fantastiche. Tutti i consigli e i suggerimenti degli istruttori sono, purtroppo in giapponese, così come il manuale d'istruzioni. Cosa quest'ultima che farebbe la felicità di un mio caro amico (Uozza Crozza) ma quanti di voi? Dopo un po' comunque tutto diventa più semplice perché a forza di provare si capisce qualcosa.

L'idea di base poteva essere migliorata aggiungendo l'opzione a due giocatori con gare di abilità tra i due, ma in ogni caso *Pilotwings* rimane un bel gioco che rende bene le capacità fantastiche del Super Famicom.

Si ringrazia Alex Computer di Torino per aver gentilmente fornito il Super Famicom e i giochi per le recensioni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

TEST

Il bar in casa

Non c'è dubbio. IL NEO GEO è sicuramente la console che tutti i giocatori di videogiochi vorrebbero avere. Forse l'avrete già vista in funzione in alcune sala giochi, con la possibilità di avere a disposizione più giochi tra cui scegliere. Beh, quella non è altro che la nostra cara console incassata dentro una tipica struttura di gioco da bar, perciò rendetevi conto che quando la si associa a questi ultimi non lo si fa per puro caso.

Il NEO GEO è una console a 16-bit, con la possibilità di avere 4096 colori su schermo contemporaneamente e con 13 canali sonori. Oltre le cartucce, il NEO GEO ha a disposizione una speciale scheda di memoria sulla quale è possibile salvare la propria partita, portarla in sala giochi e ricominciare la partita dove l'avevate finita (se non altro per far schiattare d'invidia i vostri amici).

Naturalmente, anche il NEO GEO ha il suo piccolo difetto, che consiste nel prezzo esageratamente elevato, sia della macchina che delle cartucce. Più o meno, l'approssimazione è dovuta ai diversi prezzi che ogni negoziante fa in giro per l'Italia, il costo della console si aggira sulle 800.000 lire e una cartuccia 400.000, che anche se basiamo sul rapporto prezzo-qualità ci sembra pur sempre piuttosto alto. In fondo se per ogni cartuccia che voglio acquistare devo spendere una cifra del genere, è probabile che dovrò aspettare Natale o il giorno del mio compleanno, se mi va bene.

Inutile dire che il prezzo è proprio il problema maggiore per la diffusione del NEO GEO, ma giocare nella propria stanza come se si fosse in sala giochi è un incentivo che farà fare le bizze a molti di voi, speriamo almeno che abbiate dei papà comprensivi, e milionari.

Inizialmente per il NEO GEO c'erano solo pochi giochi a disposizione, ma ora la produzione sta aumentando e presto vedremo sicuramente giochi molto più complessi di quelli attualmente in commercio. Cominceranno a fioccare Giochi di Ruolo, e simulazioni belliche, insomma tutti quei giochi che pur avendo poco successo in sala giochi, perché puoi giocarci per delle ore, sicuramente spopolerebbero nei salotti di qualsiasi casa.

Altri piccoli problemi, ma sicuramente minori rispetto al quello relativo al costo della console, sono dovuti alla necessità di avere un cavo Scart che permetta la visione a colori dei giochi sui nostri televisori, dovete sapere che l'uscita video del NEO GEO è in NTSC, lo standard televisivo in America e in Giappone, e quindi incompatibili con il nostro sistema PAL, e di comprare un adattatore, comune nei più grandi negozi di materiale elettrico, che converta l'uscita delle nostre prese, che è a 220v, in 120v, che è la tensione con cui funziona il trasformatore della console. State attenti! Se, per colpa della smania di voler vedere il più presto possibile al lavoro il NEO GEO, doveste inserire il trasformatore in dotazione in una comune presa a 220v (come ha fatto un nostro redattore, di cui tacciamo il nome per pura pietà) rendereste inutilizzabile il trasformatore, con la conseguente difficoltà di trovarne un altro (il NEO GEO funzione a 5v e 3A, e un trasformatore con queste caratteristiche è quasi introvabile da noi).

Nella pagina di fianco presentiamo alcuni dei giochi originariamente disponibili per la console della SNK, che ricordiamo può far girare giochi che hanno fino a 330 mega. Adesso come dicevamo prima, ce ne sono altri che sono venuti a rimpinguare le softeche dei possessori di NEO GEO, e le tasche dei rivenditori. Sul prossimo K Speciale Console recensiremo le ultime novità dando più spazio a questa fantastica console. Se siete tra pochi che hanno acquistato il "mostro" della SNK, o se lo farete dopo aver letto queste pagine, non abbiate timore a scriverci e a dirci cosa ne pensate del vostro gioiello.

vostra!

BASEBALL STARS PRO

Lo stesso discorso fatto per *Top Players Golf* vale anche per questo gioco di baseball. Il gioco è davvero fantastico, anche se come è facile immaginare, per apprezzarlo veramente bisogna conoscere almeno approssimativamente le regole di questo americanissimo sport. Vi assicuro comunque che anche solo lo stare a guardare qualcuno che gioca è un'esperienza fantastica...

OK! 3 a 1 abbiamo ancora il tempo per recuperare. Basta cambiare il battitore, la terza base e gli esterni, e possiamo anche vincere.

La prima base è vicina! Riuscirete a prenderla?

Ma vai! La folla saluta l'autore del punto. E anche voi che siete incollati al joystick.

TOP PLAYERS GOLF

I giochi di golf stanno avendo un discreto successo da qualche tempo a questa parte. Inoltre, in Giappone e in America è uno sport che viene seguito da un folto pubblico. Era logico aspettarsi un gioco di questo tipo per il NEO GEO, se poi ha questa grafica dovreste proprio vederlo per credere che sia solo un videogioco...

Il vostro primo tiro non è stato niente male, vediamo come arriverete al "green"...

Ce l'abbiamo fatta! Ecco la schermata finale in cui siamo riveriti con tutti gli onori, niente male per chi non ha mai visto un "putter".

TEST

NAM - 1975

Potremo mai dimenticare la guerra del Vietnam? Finché continueranno a fare giochi così, no di sicuro!

"Accidenti! Ci sono addosso da tutte le parti!". Grande grafica, gran sonoro e un sacco di sangue. Decisamente non è un gioco per pacifisti.

A chi importa se la trama del gioco è vera o irreale? Con una grafica come questa, e la velocità di gioco l'importante è sopravvivere!

Suppongo che stia per capitare qualcosa al vostro aeroplano. Sicuramente qualcosa di poco piacevole. D'altronde siamo in guerra.

MAGICIAN LORD

Questo gioco presenta la miglior grafica mai vista sin ora in un'avventura dinamica per console. Quando non siete impegnati a lanciare palle di fuoco contro le miriadi di nemici che vi attaccano, viene da pensare come sarà *Dungeon Master* sul NEO GEO, se mai lo faranno.

Il campo di forza. Uno dei modi migliori per difendersi.

Dieci a uno che non appena salterete a sinistra, ad aspettarvi ci sarà un drago nero o qualcosa di peggio...

I nemici ci tentano in tutti i modi. Questa volta arrivano dall'alto, ma le intenzioni sono sempre le stesse: farci fuori!

NEOPOTENZA

- Processore 68000 (12MHz) assistito da uno Z80A (4MHz)
- ROM: sino a 64 Mbyte nella cartuccia
- La scheda di memoria può contenere salvataggi di 27 giochi diversi.
- Un massimo di 380 sprite su schermo contemporaneamente
- Un massimo di 4096 colori contemporaneamente su schermo da una paletta di 655356
- 3 fondali indipendenti su schermo
- 13 canali di sonoro

E SE LI NOLEGGIASSI?

Alcuni rivenditori noleggiano le cartucce per il NEO GEO a prezzi che possono considerarsi abbordabili. Sarebbe impossibile ai più acquistare un gran numero di giochi se così non fosse. Comunque se vi interessa vedere in funzione il NEO GEO in sala giochi e vivete a Milano e provincia, potete recarvi alla sala giochi di Lissone sulla Nuova Valassina, ce ne sono due in funzione con quattro giochi diversi ognuno.

TEST

Un gruppo di terroristi ha intenzione di scatenare un attacco a una famosa ditta di automobili. Voi nei panni di una spia super addestrata dovete impedirglielo. Semplice vero?

Ok, non è una cosa da tutti, ma sono sicuro che ragazzi coraggiosi e intraprendenti come voi sono sicuramente in grado di farcela. E allora via! Infilatevi il giubbotto anti proiettile, infilate il coltello nella fondina, controllate la vostra pistola e infiltriamoci (io vi farò solo da cicerone) nella tana dei banditi.

La visuale del gioco è direttamente dai vostri occhi, cioè vedrete le vostre mani che impugnano il coltello, o i vostri piedi, quando vi esibirete in un bel calcione sui denti degli avversari, ma non vi vedrete mai in faccia. E so che per qualcuno questa potrebbe anche essere una fortuna. Comunque, i delinquenti vi sfrecceranno davanti convinti di farvi la pelle, e il vostro compito è ovviamente quello di stenderli uno dopo l'altro. Tra un Rattatat, un Argh!, Un Sock! e l'altro sarà possibile visitare qualche stanza che può essere più o meno interessante, o più o meno pericolosa. In alcune troverete i dottori rapiti dai terroristi per costringerli a costruire le bombe necessarie per l'attentato (alcuni di lori vi cureranno e altri vi daranno una mitraglietta), in altre i nemici che sono intenti nei loro loschi intrighi. Più nemici uccidete più la vostra esperienza aumenterà, e così la vostra potenza distruttiva, ma non temete, non è un Gioco di Ruolo.

Fate esplodere la fabbrica e il piano sarà sventato, almeno sino alla missione che segue.

Super Spy si presenta in maniera fantastica. Grafica da capolavoro, velocità impressionante e uno stile di gioco immediato. Gli effetti sonori sono splendidi e l'avanzare spazzando nemici a più non posso, cercando di evitare i loro colpi, è davvero gratificante.

Allora viene da chiedersi: Perché in fin dei conti il gioco delude? La risposta è semplice, nel corso del gioco non cambia mai nulla. Continuerete a girare per i labirinti della fabbrica prima e della ditta di automobili poi senza mai trovare qualcosa di diverso. In più, visto che è possibile riprendere il gioco ogni volta che si viene uccisi, non impiegherete più di un pomeriggio a finirlo, e una volta che l'avrete fatto mi chiedo dove metterete la cartuccia?

SUPER SPY

NEO GEO

PAGELLA

GRAFICA 97%
Tutti i giochi per Neo Geo hanno una grafica strabiliante, e questo Super Spy conferma la regola.

SONORO 91%
Ottimi effetti sonori e una colonna che, pur non essendo strabiliante, rende perfettamente lo spirito e l'azione del gioco.

VALORE 25%
Ma vi rendete conto quanto avete speso per passare un pomeriggio?

GIOCABILITÀ 89%
Perfetta, assolutamente giocabile a tutti gli effetti. È come avere un videogioco da bar in casa. Ma credo che questo lo sapevate già.

COMPLESSIVO 80%
Il gioco è molto bello e attira immediatamente, ma che cada nel dimenticatoio così in fretta è un "neo" che non si può trascurare.

http://www.oldgamesitalia.net/

SHANGAI

LYNX

Shangai è un solitario che utilizza i pezzi di un celebre gioco cinese, il Mahjong, e li compone in una piramide di 144 tasselli che, in ossequio a poche regole fondamentali, va smontata progressivamente sino all'eliminazione di tutti gli elementi. Se questa è la brutta spiegazione del gioco, provando una sola partita ci si rende immediatamente conto che c'è molto di più.

Come altri solitari di razza, *Tetris* e *Klax* ad esempio, *Shangai* ha infatti in sé molto fascino e una particolarissima capacità di tenere incollati al mini-video per tante ore. Merito del grande impatto visivo della piramide e del perfetto meccanismo di gioco, in grado di attirare ogni attenzione sino a escludere completamente dalla realtà circostante chi si impegna in una partita. Come *Klax* e *Tetris* inoltre, *Shangai* esercita una grande presa anche su persone non direttamente coinvolte dal mondo dei videogames, madre, padre e zio compresi.

La regola di base è che si possono eliminare due pezzi uguali a condizione che non siano bloccati da altri e che abbiano la possibilità di essere rimossi lateralmente, non in verticale. Tutto qui, salvo il corollario che alcuni di essi, come quelli che raffigurano fiori e stagioni, possono essere "scartati" anche se non sono uguali. Sul Lynx, *Shangai* mantiene intatte tutte le sue prerogative, e la difficoltà di rappresentare i particolari di 144 pezzi sullo schermo viene superata brillantemente. La piramide di partenza del solitario può essere scelta da una buona varietà di composizioni, e assume tra le altre la forma di drago, farfalla, orso, o pesce nella migliore tradizione cinese.

Shangai è obiettivamente un solitario e tale resta, ma intelligentemente il programma è anche dotato di ampie opzioni a due giocatori, collegati o no tra di loro, tra cui un interessante partita a tempo che vale la pena di provare. Dopo essere stato riprodotto con successo su ogni tipo di computer, ottenendo sempre l'effetto perverso di azzerare la produttività sul lavoro o nello studio, *Shangai* ha in questa versione trovato una dimensione ideale, che ne fa il perfetto compagno di viaggio per tutti quelli che hanno bisogno di distendere nervi troppo tesi o di dimenticare con un po' di riflessione una giornata andata male.

PAPERBOY

LYNX

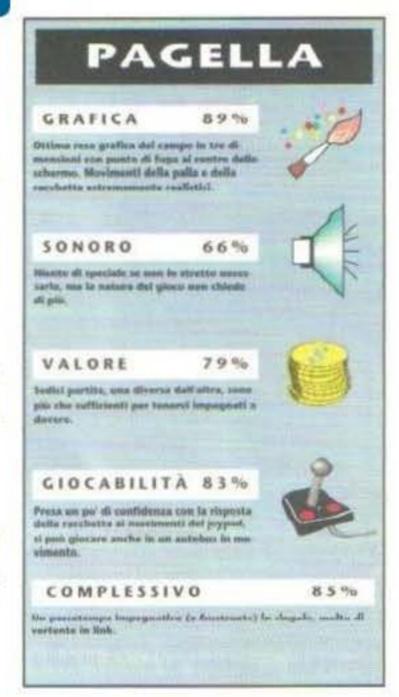
Una delle poche cose che non abbiamo importato dall'America è l'usanza di farci recapitare il giornale a casa (aspetta a dirlo, hanno già cominciato anche da noi, NdR). È il mestiere di "Paperboy", personaggio visto in tanti e tanti film, che percorre velocemente le strade del quartiere in sella a una bicicletta per consegnare i quotidiani di casa in casa. L'obiettivo del gioco è proprio questo: fare le veci del Paperboy, buttarsi cioè alla velocità della luce per una strada e lanciare giornali verso le case degli abbonati. Sembra facile? Tutt'altro, perché oltre a dover mirare con estrema precisione la buca delle lettere dei destinatari, pena un'inopportuna sospensione dell'abbonamento, bisogna fare i conti con la popolazione tipica delle strade americane, in pratica un serraglio di esseri più o meno umani che sembra non abbiano altre intenzioni se non quelle di fare finire il malcapitato ruote all'aria.

Il gioco si propone con una meravigliosa vista di 3/4 in prospettiva 3D della strada da percorrere. Su di essa scalpita il nostro campione, in sella ad una smagliante bmx e con tanto di cappellino in testa. Non ci sono cose particolari da fare, salvo mulinare le gambe sui pedali e gettare i giornali all'indirizzo dei destinatari. La strada è fatta da due grossi isolati e percorrendola gli ostacoli da superare sono molti, sempre più insidiosi: si va dalle auto in fase di parcheggio ai ragazzini con tanto di triciclo. Finirci addosso significa perdere senza scampo una delle tre vite a disposizione. Capita poi di attraversare la via che separa i due isolati, su cui sfrecciano feroci pirati della strada, ma anche di dovere evitare persone, animali, cose in movimento, che hanno intenzione di finire addosso al povero ciclista. Insomma, uno slalom continuo, e sempre badando bene a lanciare i giornali al posto giusto, se non proprio nella cassetta delle lettere, almeno nelle vicinanze. Il gioco parte con la possibilità di scegliere tra tre strade diverse a differente livello di difficoltà. Un quadro riassuntivo informa sulle case che hanno sottoscritto l'abbonamento: le altre possono essere bersaglio di lanci-bonus tendenti a distruggere qualche finestra o le tombe di famiglia, queste ultime curiosamente disposte nel giardino di casa. Un percorso perfetto induce nuovi abbonati, in caso contrario si perderanno quelli che non si sono visti recapitare il giornale in prossimità dell'ingresso. Terminato il percorso inizia un mini tracciato sterrato in cui centrare una serie di bersagli fa ottenere più punti. Finito anche quello, ricomincia un nuovo giorno della settimana e i problemi si moltiplicano. Paperboy è un gioco divertentissimo, sia per la grafica davvero ben curata, sia per le gustose animazioni di tutti i personaggi che popolano il quartiere, sia, infine, per la varietà delle situazioni proposte, in grado di sostenere ed incentivare il semplice meccanismo di base del gioco. Per il Lynx dunque un altro titolo DOC convertito a regola d'arte: non può assolutamente mancare alla vostra collezione.

TEST

ROBOSQUASH

LYNX

Inventare nuovi modi di divertirsi nel 2010 non è cosa facile. Alla maniera di "Rollerball" dunque, perso ogni interesse per le guerre tradizionali, si preferisce affidare alle sorti di una partita a robosquash il destino del mondo. L'arena così diventa quella di un lungo corridoio alle cui estremità stanno due racchette manovrate elettronicamente. Lo scopo è quello di giocare un lungo ping pong con l'avversario per indurlo a tre fatali errori. Al termine di sedici partite il numero di punti accumulato determinerà la gloria del campione e della galassia che rappresenta. Al di là del prologo fantascientifico, *Robosquash* è un bel gioco di ping pong in tre dimensioni che offre il suo meglio in collegamento con un altro Lynx: la partita a due, credeteci è decisamente divertente e vale la pena di dirlo subito. Il gioco in sé forse non avrebbe avuto un grandissimo successo su un computer qualsiasi, dove non c'è possibilità di giocare in due con la stessa prospettiva, ma sulla mini console Atari tutto assume una dimensione diversa: qui *Robosquash* diventa un perfetto passatempo, buono per tutte le stagioni. Il joypad consente di muovere la racchetta rettangolare per tutta l'area del video. Lo scopo è quello di rimandare una palla rossa verso l'estremità opposta del campo da gioco, in cui un avversario, umano o computerizzato che sia, cercherà di fare altrettanto con la speranza che prima o poi uno dei due commetta un errore. A metà campo, tanto per complicare un po' la vita, un muro di mattoncini gialli e blu ostruisce la visuale, ma può essere progressivamente abbattuto dal passaggio della palla. A disposizione del giocatore ci sono inoltre quattro bonus, sparsi tra i mattoncini, che consentono di allargare la racchetta, dotarla di cannoncino, calamitare la palla e prevedere la destinazione del colpo avversario (nella versione a 1 giocatore è il più utile). Abbattuti tutti gli ostacoli, un animale del ventunesimo secolo prende a gironzolare in mezzo all'arena, e il primo che lo colpisce vince. Ultima cosa da notare è che la palla, qualora mancata, si spiaccica sull'area di movimento della racchetta e provoca una macchia che imbratta il video ed impedisce ovviamente di vedere parte del campo. E quando dico impedire, intendo dire che non si vede quasi niente. Se non si riesce ad evitare di farsi imbrattare lo schermo, è grigia. Una partita non annoia mai e contiene tutti gli elementi che hanno fatto il successo di *Pong* e di tutti i suoi successori. Non chiedete però niente più di un passatempo, da giocare in qualche angolo di tempo tra un compito di matematica e l'altro. Se vi collegate in due la faccenda è diversa, ma questo è un altro discorso...

PAGELLA

GRAFICA 89%
Ottima resa grafica del campo in tre dimensioni con punto di fuga al centro dello schermo. Movimenti della palla e della racchetta estremamente realistici.

SONORO 66%
Niente di speciale se non lo stretto necessario, ma la natura del gioco non chiede di più.

VALORE 79%
Sedici partite, una diversa dall'altra, sono più che sufficienti per tenervi impegnati a dovere.

GIOCABILITÀ 83%
Presa un po' di confidenza con la risposta della racchetta ai movimenti del joypad, si può giocare anche in un autobus in movimento.

COMPLESSIVO 85%
Un passatempo impegnativo (e divertente) in singolo, molto divertente in link.

ROADBLASTER

LYNX

Fanatici di Mad Max unitevi, *Roadblaster* è il gioco che fa per voi! Se vi ritenete sufficientemente cattivi da percorrere una delle tipiche strade del dopo-bomba sparando a destra e a manca per aprirvi il cammino fino all'olocausto finale, bene, saltate a bordo del vostro mezzo e incominciate. Il gioco non ha né storia né prologhi, tutto quello che c'è da fare è guidare e sparare. A bordo di un coupé rosso fuoco dall'aspetto feroce, al massimo della velocità, con le armi affilate, pronto a togliere di mezzo qualunque veicoli che incroci il vostro cammino: la missione è eliminarli. La strada porta chissà dove e si perde in fondo allo schermo. Paesaggi desertici e città del futuro arricchiscono lo sfondo, ma l'obiettivo è la sopravvivenza nei prossimi due decimi di secondo.

Tanto è infatti il tempo che si impiega ad identificare un mezzo e a premre il grilletto. Tutto quello che passa va sterminato, badando bene ad evitare letali collisioni con altri mezzi, pericolosissime mine e torrette difensive molto agguerrite. Fattore critico è il carburante, che cala in modo preoccupante ma può essere recuperato da provvidenziali serbatoi sparsi per il percorso, dimenticati o perduti da altri veicoli. In vostro aiuto si prodiga periodicamente un mezzo aereo che lascia cadere armi supplementari in grado di moltiplicare la potenza di fuoco, a patto che vi facciate trovare al posto giusto nel momento giusto.

PAGELLA

GRAFICA 78%
Ben curato il coupé rosso protagonista del gioco, molto meno i veicoli avversari. Ben fatti gli sfondi ed i paesaggi di contorno.

SONORO 90%
Grande sonoro con tanto di voci digitalizzate.

VALORE 69%
Molti percorsi, ma tutti uguali, finisce che ci si stanca alla svelta.

GIOCABILITÀ 80%
Partita frenetica, per maestri del grilletto facile, ma il Lynx risponde bene.

COMPLESSIVO 71%
Una conversione di un vecchio gioco da bar che qui, purtroppo, non conserva lo stesso fascino.

Il gioco procede per checkpoint. L'obiettivo è dunque quello di completare una serie di percorsi arrivando indenni al traguardo. Le collisioni, a dispetto dell'esplosione che provocano, non pregiudicano niente salvo la perdita di tempo e di carburante preziosi. La prospettiva è già stata sfruttata da molti altri giochi: una strada che va verso un infinito al centro dello schermo, un'auto che ne percorre i lunghi rettilinei e le aspre curve a tutta velocità. La novità che aveva fatto di questo gioco un successo al bar è data proprio dalla possibilità di sparare agli avversari. Questi ultimi sono quasi tutti privi di intelligenza artificiale: auto che intralciano il cammino e che aspettano solo un proiettile ben assestato, altre ben più corazzate, mine e bonus vaganti.

Roadblaster è un gioco che, essenzialmente, pecca di un difetto mortale: la monotonia. Le strade sono sempre uguali e varia solo il numero di ostacoli da affrontare, nonostante i percorsi da completare siano molti e i paesaggi di contorno diversi l'uno dall'altro. Ciò nonostante, specie a chi non chiede altro che velocità e sparatorie, può piacere.

http://www.oldgamesitalia.net/

ZARLOR MERCENARY

LYNX

Chi di voi ha l'età giusta per ricordarsi il vecchio *Xevious* non potrà fare a meno di sorridere nel notare quante similitudini vi siano tra questo prodotto ed il glorioso capostipite. Per tutti gli altri, *Zarlor* è un tipico sparatutto in cui una piccola astronave, capace di muoversi per tutta l'area dello schermo, deve affrontare sei insidiosissimi scenari e guadagnarsi così un posto nell'olimpo degli dei al silicio. Gli scenari e la grafica che li descrive sono assai ben assortiti e vanno dall'ormai classico deserto, alle paludi, dai paesaggi lunari sino ai cieli di una città del futuro. Prima di incominciare occorre scegliere uno dei sette personaggi che si offrono di guidare la navicella insieme a voi. Ognuno porta con sé la possibilità di utilizzare dall'inizio una delle armi supplementari che il gioco dispensa qua e là: si tratta di cannoni laser, laterali e posteriori, colpi più potenti, auto fire, ed extra velocità.

Fatto ciò si parte per la prima missione, attraverso il deserto di Cadmar. La grafica è stupefacente, tanta è l'accuratezza con cui sono disegnati i più piccoli particolari dell'ambiente da percorrere. La navicella si muove agevolmente tra gli ostacoli, il joypad sembra fatto apposta per pilotarla (ma guarda!), e per un po' il viaggio sembra quasi un scherzo, ci si può solo divertire a distruggere le basi nemiche senza che queste oppongano alcuna resistenza. Le difficoltà arrivano in pochi secondi. Perfide palle grigie cominciano a dirigersi verso di voi, micidiali ondate di veicoli provenienti da chissà quale galassia percorrono il cielo e sparano tonnellate di proiettili: presto il mondo diventa un inferno e districare l'astronave da una massa di fuoco in costante aumento non è per niente facile. Un attimo di calma ed eccoci allo scontro finale: l'astronave madre. Avuta buona cura di tenere in serbo la mega-bomba espressamente per lei, occorre scardinarne tutti i pannelli per averla vinta. Il primo livello è terminato, ma che fatica! Appena il tempo di riprendersi, una sosta al negozio per acquistare qualche arma nuova e poi via, ci sono le paludi da superare! La Epyx con *Zarlor Mercenary* ha saputo raccogliere tutto quello che i classici del genere hanno insegnato in materia di scontri spaziali da *Space Invaders* ai giorni nostri, ne ha fatto un mix sapiente, ha cercato di raggiungere lo stato dell'arte nella grafica, peraltro riuscendovi, e vi porge così un prodotto che non aspetta altro che di essere acquistato. Attenzione però, è un gioco difficile e talora frustrante: qualche volta la moltitudine di elementi presente sullo schermo produce confusione, ci vuole sangue freddo ed abitudine, specie per affrontare le ondate di astronavi avversarie. Per queste ultime vi regaliamo un piccolo trucco finale: è sufficiente scegliere una buona posizione e non muoversi, sparate e basta.

PAGELLA

GRAFICA 95%
Sembra un gioco da bar sottoposto ad un processo di miniaturizzazione.

SONORO 89%
Abile mix di rumori e suoni. La musica di sottofondo è tra le migliori ascoltate su Lynx.

VALORE 84%
Da comprare anche solo per stupire gli amici.

GIOCABILITÀ 85%
La difficoltà intrinseca e il livello di abilità richiesto esclude gli inesperti ma premia i maestri.

COMPLESSIVO 89%
Uno sparatutto molto impegnativo e difficile, che dà grandi soddisfazioni a patto che vi ci dedichiate al massimo.

KLAX

LYNX

Il blocchetto blu va con quello blu, il blocchetto giallo con quello giallo, quello rosso con il suo fratellino dello stesso colore e così via. Ma al di là del fatto che chi mi sente potrebbe pensare che sia rincretinito, come fanno a giocare a Klax i daltonici?

Fin da quando *Tetris* aveva spopolato sia nei bar che sulle console, si è cominciato a studiare il modo di realizzare un gioco altrettanto semplice ma allo stesso modo coinvolgente e giocabile.

Abbiamo visto arrivare giochi come *Shangai*, *Columns*, *Block Out* e così via. Anche *Klax* non sfugge a questa regola, e si dimostra divertente come gli altri del filone.

La versione per Lynx dell'ormai mitico gioco a rompicapo nato dal successo di Tetris è qualcosa di straordinario. Per chi non lo conoscesse ancora in *Klax* scendono una serie di mattonelle dall'alto dello schermo lungo uno scivolo a 5 corsie. Controllando una piccola pedana dovete raccogliere le mattonelle e disporle in modo da completare l'obiettivo di ogni livello, che consiste nel formare un certo numero di file verticali, orizzontali o diagonali di tre mattonelle dello stesso colore (dette klax) oppure fare un dato numero di punti o ancora collocare al loro posto un certo numero di mattonelle.

I più meticolosi possono partire dal livello 1 e perdere tutta la giornata cercando di arrivare a livelli sempre più alti, oppure partire subito da un livello più difficili e arrivare a quello successivo. Da qualunque livello partiate, comunque, scordatevi di poter riuscire a prendere in mano il gioco e smettere quando volete. La versione per Lynx è fantastica soprattutto per la musica e gli effetti sonori con tanto di voci digitalizzate che introducono i livelli e commentano in senso positvo o negativo le varie fasi del gioco.

Sarà che sulle console portatili i giochi di questo genere vanno a nozze, ma resta il fatto che questa per Lynx è la migliore versione di *Klax* in assoluto. La giocabilità è stupenda, la grafica anche ma quello che distingue questo gioco, come detto prima, sono gli effetti sonori e le voci digitalizzate, che creano una tale atmosfera che giocarlo a basso volume non dà la stessa soddisfazione.

Per concludere posso aggiungere che *Klax* è un acquisto essenziale per ognuno di voi che possiede la piccola console di casa Atari. State tranquilli, non ve ne pentirete.

PAGELLA

GRAFICA 83%
Niente da dire, nessun dettaglio viene perso in questa versione.

SONORO 97%
Musica ed effetti che difficilmente avreste creduto sarebbero potuti uscire dal Lynx.

VALORE 92%
Tanto è facile iniziare quanto è difficile smettere.

GIOCABILITÀ 88%
Qualche problema nell'abituarsi a giocare in verticale, ma dopo un po' vi troverete a meraviglia.

COMPLESSIVO 95%
Un classico gioco per portatile. Se avete un Lynx dovete giocarlo e, mi raccomando a tutto volume e con le cuffie in testa.

http://www.oldgamesitalia.net/

TEST

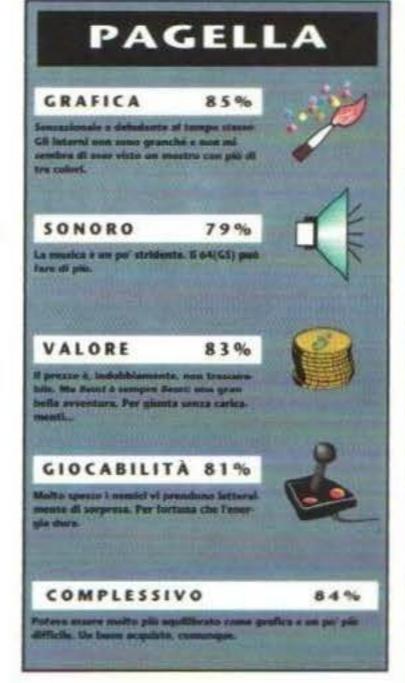
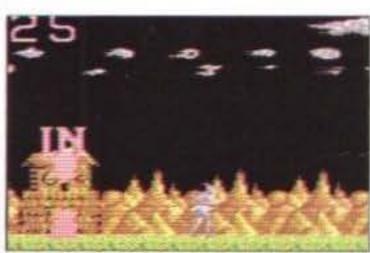
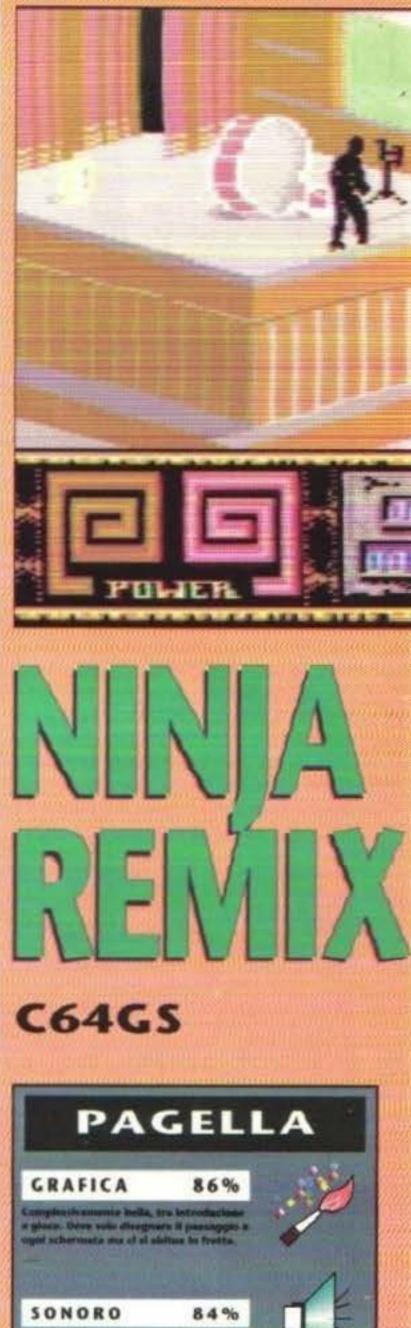
SHADOW OF THE BEAST

C64GS

È arrivata, finalmente! Probabilmente la cartuccia più desiderata del momento per i suoi dieci e passa livelli di parallasse è ora disponibile per il vostro 64GS (o 64 e basta, è lo stesso).

Siete il solito eroe, per l'occasione trasformato in capra per qualche strano motivo, e volete riprendere le vostre vecchie fattezze umane. Come? Sistemando il colpevole che, sicuramente, sarà il mostro finale. La strada è disseminata di nemici vari tipo demoni svolazzanti, formiconi giganti, spadaccini strani, mani enormi (più o meno umane) che spuntano dal terreno, senza contare un nutrito gruppo di bestie gigantesche. Il mondo da esplorare è diviso in superficie (che è resa dal sensazionale parallasse di cui si parlava prima) e interni vari (che, invece, sono molto meno impressionanti come grafica, anzi proprio normali). In effetti la parte più bella del gioco, la superficie, è proprio quella che vedrete per meno tempo. Di solito, infatti, sarete o nei sotterranei dell'albero o del pozzo o nel castello o non so dove ancora. Il resto, più o meno, ve lo immaginate: partite con 25 punti di energia (su Amiga erano solo 12) che calano a ogni collisione, ma aumentano ogni volta che raccogliete qualche pozione. Per proseguire dovrete trovare anche altri oggetti (come chiavi o torce o armi aggiuntive) come in ogni avventura dinamica.

NINJA REMIX

C64GS

È la classica avventura dinamica in cui dovete pestare i nemici che vi mettono i bastoni tra le ruote e raccogliere gli oggetti utili alla soluzione. La grafica è in pseudo-3D isometrico a sostituzione di schermate ed è generalmente piuttosto evocativa.

Il vostro ninja ha una bella varietà di mosse, quasi tutte da selezionare col primo pulsante, la qual cosa vi costringerà a fare un po' di pratica anche perché, ad esempio, è facile ritrovarsi a camminare all'indietro nel tentativo di girarsi di 180 gradi. Praticamente a ogni schermata, inoltre, incontrerete i classici nemici, tra cui annoveriamo addirittura poliziotti (che non vedono di buon occhio i ninja in giro per New York), e dovrete sistemarli con le uniche due mosse che conoscete: pugno o calcio. Fortunatamente lungo la strada troverete anche delle armi che vi faciliteranno il compito.

Il gioco è articolato in sei livelli: Central Park, Manhattan, la fogna, la fabbrica di oppio, l'ufficio e il nascondiglio dello Shogun. Nota: in fondo al manuale c'è addirittura la soluzione del primo livello per cui se rimanete bloccati o se siete proprio inesperti di questo genere di giochi sapete dove guardare. Ovviamente alle altre cinque sezioni dovete pensare voi!

MYTH

C64GS

Viaggiare nel tempo è stato il sogno di molti, e forse un po' il sogno di tutti noi. Ma che il passato fosse così pieno di mostri e nemici non era certo nelle previsioni del personaggio di *Myth*.

Attraverso le epoche dovrete condurre il nostro eroe combattendo contro scheletri viventi, chimere, donne serpente, meduse, demoni e via dicendo, e vi assicuro che non è un compito tra i più facili. L'animazione del personaggio è fatta davvero bene, molto curata soprattutto quando si esibisce in acrobatici salti tra una piattaforma e l'altra. Le armi a sua disposizione sono molte, ma bisogna saperle trovare. Le palle di fuoco (o di ghiaccio visto il loro colore) vengono "gentilmente" fornite da dei simpatici animaletti volanti (almeno nel primo livello) e le spade dagli scheletri magicamente animati, ma alcune armi bisogna sapersele conquistare. Ad esempio, il tridente, che è l'unica arma in grado di distruggere la chimera del primo livello, deve essere sottratta al demone che esce dal lago di fuoco, ma non è così semplice riuscire a distruggerlo. Naturalmente anche negli altri livelli c'è qualcosa da fare per poter sconfiggere i vari mostri che ci si parano davanti.

Il gioco, che è arrivato al formato cartuccia dopo aver spopolato in versione disco e cassetta, è un tipico gioco di piattaforme con intermezzi di combattimento e, come dicevo prima, alcuni rompicapo da risolvere per poter progredire. L'immediatezza dell'azione è garantita dal caricamento istantaneo, che solleva dalle attese tra un livello e l'altro, e lo stile di gioco è di quelli che una volta iniziato difficilmente si riesce a smettere, se non altro per vedere la "mitica" ambientazione successiva.

Il sonoro è inesistente, se non nell'introduzione, e pochi effetti sonori vi accompagneranno durante l'azione, ma non sono certo il massimo per creare l'atmosfera che la grafica rende di grande spessore, peccato.

Comunque *Myth* è, e rimane, un gioco, uno dei migliori per la console del C64, che si lasciano giocare molto bene e che invogliano a farlo sempre più spesso perché una volta iniziato la voglia di finirlo è davvero tanta. È un chiaro esempio che il C64 non è ancora da mettere da parte perché può offrire bellissimi giochi anche se graficamente inferiori al resto delle console, ma ricordiamoci gli anni che ha sul groppone.

PAGELLA

GRAFICA	82%

Le animazioni del personaggio sono davvero belle, e i fondali di grande atmosfera.

SONORO	56%

Introduzione con voce digitalizzata, ma nessuna musica durante il gioco.

VALORE	87%

Non costa così molto per quello che riesce a offrire.

GIOCABILITÀ	86%

Un gioco che, anche se non aggiunge niente di nuovo al panorama già esistente, riesce ad essere davvero godibile per la semplicità dell'azione e la profondità di gioco.

COMPLESSIVO	89%

Un bellissimo gioco che non dovete lasciarvi scappare.

TEST

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP 2

C64GS

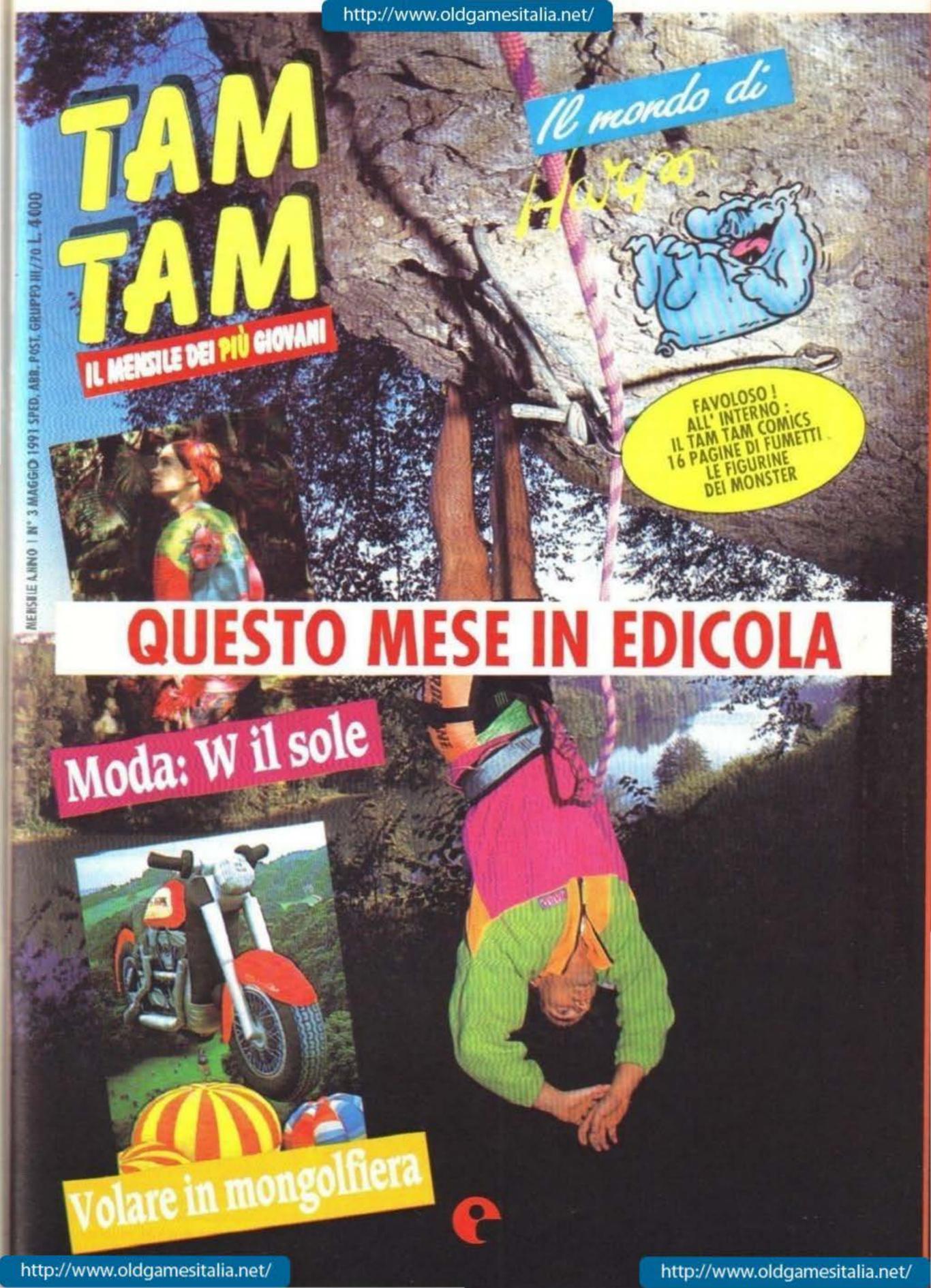
Questa volta Robocop deve fermare lo spaccio di "Nuke", una nuova droga scoperta dal malvagio Caine. Il vostro compito è, dunque, quello di raccoglierne una quantità minima (60%) e di uccidere una uguale percentuale di spacciatori in ogni quadro. Per far ciò dovete attraversare un paesaggio di piattaforme pieno di droga, nemici, ostacoli vari e, meno male, armi bonus. Se non rispettate sufficientemente le condizioni a voi imposte dovrete passare al tiro a segno e colpire le sagome dei criminali lasciando in pace gli "innocenti"; se non le rispettate proprio per niente dovrete rifarvi il livello.

Andando avanti nel gioco vi troverete addirittura a DOVER trovare una sezione nascosta per raccogliere abbastanza droga.

Attenzione! Nei livelli superiori dovrete usare un po' di cervello e sfruttare le trappole giuste (come i magneti) a vostro vantaggio se non volete rimanere bloccati.

Il gioco è decisamente difficile, non tanto per i colpi che vi piovono addosso (ai primi livelli non sono un gran problema), quanto per il controllo inerziale (o ascensionale sull'hoverpad) del vostro sprite. In diversi punti non c'è molto spazio per errori e nelle fogne, addirittura, il suolo è molto più scivoloso. PER FORTUNA che ci sono i crediti che se non sono infiniti sono "solo" qualche centinaio)!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGADRIVE

L'avete chiesta con le vostre lettere e telefonate. Ed ora eccola qua: la rubrica Trucchi, Gabole & Consigli. Ce n'è per tutti, qualunque console possediate. Abbiamo dovuto legare Paolo Paglianti davanti ai monitor per una settimana di fila, ma pensiamo che ne sia valsa la pena. In queste pagine troverete le soluzioni a molti dei problemi che vi attanagliano giorno e notte!

AFTERBURNER II

Per giocare uno qualsiasi dei livelli tenete premuti i tasti A, B e C nello schermo dei titoli e pigiate Start. Sullo schermo d'apertura apparirà la scritta "Select Stage". Muovendo il control pad a sinistra e a destra potrete scegliere qualunque livello tra 1 e 20.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

Nel livello 2 (Prairie) troverete l'ingresso segreto per il sottosuolo sotto una cassa del tesoro.

ALTERED BEAST

Per continuare una volta passati a miglior vita, tenete premuto A e premete Start due volte.

Per ascoltare il Soundtest, tenete premuta la diagonale Alto-Destra e pigiate A, C e Start nello schermo dei titoli.

Per entrare nello schermo delle opzioni tenete pigiato B e premete Start nello schermo dei titoli.

Per cominciare da uno qualunque dei livelli, usate l'opzione di selezione dei

Alex Kidd

round nello schermo delle opzioni. Non funziona? C'è il trucco. Prima premete Start per uscire dallo schermo delle opzioni, poi premete A e Start per cominciare la partita. Eccovi nel livello che avete scelto.

BATMAN

Quando raggiungete il primo bonus per una vita extra, saltate e raccoglietelo. Quindi saltate in cima alle piattaforme mobili, e tornate indietro - sarà apparsa un'altra vita. Questa tecnica funziona fino a nove volte, e può essere sfruttata per ogni altro bonus.

FORGOTTEN WORLDS

Se volete una bella sorpresa sparate all'acqua che scende dall'alto dello schermo nel secondo livello.

GHOULS 'N' GHOSTS

Per arrampicarsi sulla scala misteriosa del primo livello mettetevi al centro dello schermo, saltate dritti in alto pigiando continuamente il joypad a sinistra e a destra. Vedrete che ora riuscirete a scalarla!

Per cominciare da qualunque livello, premete Su, Giù, Sinistra, Destra nello schermo dei titoli. Ripetete la sequenza finché non sentirete un suono. Poi sperimentate con il control pad e premete

Ghouls 'n' Ghost

Start per scegliere un livello. Premete A per andare alla seconda parte di un livello.

Volete diventare invincibili? Premete Su, A, Giù, A, Sinistra, A, Destra A, B, C e Start nello schermo dei titoli. Una volta che siete in partita, mettete in pausa e poi togliete la pausa. Ecco fatto (anche se è un po' da codardi usare questo trucco)!

GOLDEN AXE

Quando dovete scegliere il vostro alter ego, tenete premuto il pulsante B e premete la diagonale Basso-Sinistra per arrivare a uno schermo che consente di scegliere il round da cui partire.

Avete dei problemi a finirlo? Vi servono dei "continue"? Ecco come fare: scegliete il gioco "Arcade" per un giocatore, premete la diagonale Basso-Sinistra per far ruotare i personaggi. Contemporaneamente, premete e tenete pigiati i tasti A e C. Quando il personaggio che volete è in primo piano, lasciate andare i pulsanti e il control pad e premete Start. Ora, avrete nove possibilità di continuare.

HERZOG ZWEI

Per accedere all'ultimo livello digitate il codice: JLJOIGLAOKN

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Vi piacerebbe sapere come battere l'avversario elettronico 140 a 0? Innanzitutto sceglietе la squadra di Denver e assicuratevi che il kick off sia vostro. Questo trucco vi consente di stare sempre in attacco: quando il gioco inizia, premete C per far correre il vostro uomo a calciare la palla ma invece di premerlo ancora per fargliela tirare tenete il joypad premuto verso sinistra. Quando il vostro uomo calcierà la palla, questa verrà sempre recuperata dalla vostra squadra.
Un buon trucco per assicurarvi l'avanzata sul campo è di selezionare un'azione tipo "Hands" e poi chiamare un lancio. Allo snap, quando il giocatore dovrebbe lanciare la palla ai ricevitori, non lanciatela a nessuno dei ricevitori, ma fate una corsa sull'esterno della linea difensiva e poi verso la chiusura del down. Gli avversari, che si aspettavano un lancio, non avranno il tempo di ricomporsi e avanzare prima che voi percorriate le fatidiche 10 yarde.

http://www.oldgamesitalia.net/

LAST BATTLE

Prolungate all'infinito l'ultima battaglia premendo contemporaneamente i pulsanti A, B, C e Start nello schermo dei titoli.

PHANTASY STAR II

Volete conoscere dei nuovi brani musicali? Fate regolarmente visita a Ustedevich a Oputa.

Per far andare il gioco a bassissima velocità premete Start per mettere il gioco in pausa, poi mentre tenete premuto B schiacciate ripetutamente C, sempre restando in pausa.

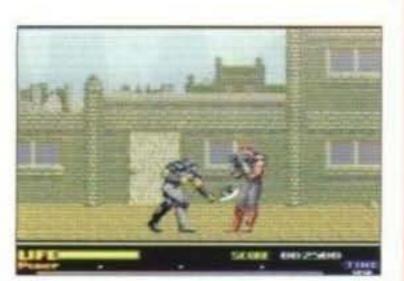
PHELIOS

Se completate il gioco in modo "Advance", non spegnete subito la console, perché potrete ripartire e giocare in modo "Expert".

POPULOUS

Ecco qua alcuni codici per giocare i mondi più avanzati, ma ricordate che per battere il dio nemico dovrete essere piuttosto esperti...
Mondo 15: ALPOUTOND
Mondo 32: SHIDIEHOLE
Mondo 58: VERYELIN
Mondo 86: BINEHAM
Mondo 100: CALEOLD
Mondo 103: KILLSODPAL
Mondo 200: EOAMPMET
Mondo 300: BILQAZOUT
Mondo 400: BADMEILL
Mondo 494 (l'ultimo!!!): WEAVUSPERT

REVENGE OF SHINOBI

Per avere shuriken infinite selezionate 00 shuriken nello schermo delle opzioni: dopo 15 secondi il numero si trasformerà magicamente nel simbolo di infinito.
Inoltre se avete qualche problema con i cattivoni di fine livello, seguite questi consigli!
Livello 1 - Selezionate la magia Kariu e utilizzatela, quindi lanciate le vostre shuriken quando sta cercando di colpirvi.
Livello 2 - Selezionate di nuovo la magia Kariu e lanciatela. Poi, mentre vi attacca, avvicinatevi e inginocchiatevi, quindi continuate a colpirlo fino a distruggerlo.
Livello 3 - Camminate verso la macchina, aspettate che il laser sia sopra di voi, quindi tornate indietro a sinistra. Aspettate di nuovo che il laser torni sopra la vostra testa, e proseguite verso destra; ora il cervello dovrebbe essere visibile. Saltate e colpitelo. Dopo un po' il cervello dovrebbe sparire di nuovo, quindi ripetete il ciclo. Dopo sette volte, avvicinatevi alla materia grigia e, quando è ancora visibile, utilizzate la magia Kariu. Se il cervello dovesse essere ancora vivo, state certi che un solo altro ciclo lo metterà K.O.!
Livello 4 - In questo livello dovrete affrontare un androide; aspettate che alzi il frammento metallico sopra la testa, quindi avvicinatevi e colpitelo. Dopo aver lanciato il pezzo di metallo, vi caricherà due volte; saltate quando si sta avvicinando in corsa e aspettate che raccolga un altro frammento metallico. Quindi ripete il ciclo e utilizzate la magia Kariu.
Livello 5 - Preparatevi a incontrare un intero incrociatore lancia-missili! Quando iniziate a camminare, non correte troppo, perché arriveranno presto delle "fireball"; invece inginocchiatevi e colpite la prima torretta (attenzione alle scariche elettriche); distrutta questa, saltate verso la seconda, e eliminatela con la stessa tecnica. Quindi saltate sulla piattaforma della terza, in modo però da non toccare direttamente la torretta; le scariche non dovrebbero essere un problema. Inginocchiatevi e colpitela con i calci fino a farla esplodere. Poi avvicinatevi all'ultima torretta, colpitela con la magia Kariu e finitela a calci.
Livello 6 - Lanciate subito la Kariu e diventerà un pipistrello! Quindi colpitelo fino a farlo esplodere, stando attenti ai suoi improvvisi attacchi e picchiate.
Livello 7 - Un Tirannosaurus Rex! Saltate sulla piattaforma e iniziate a sparare. Quando siete sul punto di morire, utilizzate la magia Miryin e continuate la vostra opera per accelerare l'estinzione del vostro avversario.
Livello 8 - Neo Zeed in persona - quando inizia a far girare i suoi capelli, avvicinatevi stando in ginocchio e sparando in continuazione. Quando lo colpite, saltate indietro e dovreste riuscire a evitare la sua mortale capigliatura. Quindi sparate contro la piccola breccia nel muro per evitare che la vostra ragazza venga schiacciata dal soffitto. Quindi ripete la procedura, ricordandovi però di sparare nella breccia ogni tot (pochi) secondi. Se la vostra energia scende un po' troppo, selezionate la magia Miryin e lanciatela mentre sta per colpirvi con i capelli - solo in quel momento è vulnerabile alla magia. Distruggetelo e godetevi la scena finale.

Revenge of Shinobi

John Madden American Football

Super Hang-on

Last Battle

Herzog Zwei

SPACE HARRIER II

Quando appare lo schermo dei titoli, premete A, B e C per accedere al menu sonoro. Ogni tema musicale corrisponde ad un livello.

STRIDER

Per far ripartire il gioco premete i pulsanti A, C, B, C e A quando il Master ride all'inizio del gioco.

SUPER HANG ON?

Volete un bel gruzzolo di 9.999.999.990 dollari? Inserite il codice 6FF3F546F355 64 FF0SLP1MFJEDGH

E per sovrappiù, beccatevi anche questo codice:
5723B345135242BCKMCG9D7DDQNL.

THUNDERFORCE

Per accedere allo schermo delle opzioni premete Start e A nello schermo dei titoli.

THUNDERFORCE II

Se volete un super bonus da 250.000 punti dovete distruggere tutte e quattro le basi in meno di 60 secondi. Vale per qualsiasi livello a scorrimento verticale.

TRUCCHI

GAMEBOY

BASEBALL

Il lanciatore e il catcher non sono molto bravi nell'impedire di rubare le basi: quindi adottate questa tattica nei vostri schemi.

BATMAN

Per accedere al soundtest e sentirsi tutte le musichette di *Batman*, premete la diagonale Alto-Destra e Start quando appare lo schermo dei titoli. Poi scegliete i motivi da ascoltare premendo Su o Giù.

In caso di salti molto alti o lunghi, tenete premuto il tasto A fino a salto completato: Batman salterà di più. Inoltre, potete decidere di cambiare idea quando è a mezz'aria e cambiare direzione (cu vuole un po' di pratica, ma si può fare) - se ad esempio un invitante bonus vi aspetta nei pressi di una piattaforma, saltate verso il bonus e invertite rapidamente direzione non appena l'avete preso per riatterrare sulla piattaforma. (Ricordatevi di tenere premuto il pulsante, altrimenti Batman si prenderà una bella Bot-ta in testa (che Bat-tuta...)).

Per resettare la partita e tornare allo schermo dei titoli, premete simultaneamente Start, Select, A e B.

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE

Ecco alcuni codici per *Bugs Bunny Crazy Castle*
Livello 10: WZFS
Livello 20: ZTPZ
Livello 30: WYCZ
Livello 40: TW9W
Livello 50: 2TWX
Livello 60: YTKX

CASTLEVANIA THE ADVENTURE

Arrampicandovi sulla quinta corda del primo livello troverete una stanza segreta contenente una moneta, un cristallo, un 1-UP e un cuore lampeggiante: una volta sulla corda continuate a salire e attraverserete i mattoni del soffitto fino ad arrivare alla stanza segreta.

Ed ecco qua come ottenere vite-extra:
- Livello uno
Raccogliete una frusta (vi servirà più tardi) e colpite la torcia con una Fireball - la scritta 1UP dovrebbe cadere dall'alto.
- Livello Due
Superate le tre piattaforme mobili, ma non usate la frusta mentre siete a mezz'aria. Un'altra vita dovrebbe cadervi dal cielo (niente supposizioni teologiche, prego!).
- Livello Tre
Aspettate che cada il soffitto, quindi colpite la torre quattro volte, in modo che l'ultimo colpo sia in ritardo. Tornate vicino alla torcia, saltate e colpitela con la frusta alla Indy per ottenere un terzo 1UP.

Ecco una tattica per far fuori gli uccelli (in qualunque livello): evitateli e lasciate che vi passino sopra (a meno che non siano sullo stesso livello orizzontale di Simon) poi voltatevi e fate schioccare la frusta quando si avvicinano per attaccarvi da sinistra.

DRAGON'S LAIR

Ecco qua una serie di consigli generici per uno dei migliori giochi in circolazione per Gameboy:

Attenti ai cartelli di legno: a volte sono scivolosi.

Oltre una certa altezza Dirk non sopravviverà al salto. Questa altezza può aumentare se Dirk raccoglie un frammento di Pietra della Vita o atterra su uno sprite. Un trucco per evitare cadute rovinose è quello di uscire dallo schermo e cadere in quello successivo: in questo modo riuscirete sempre a salvarvi.

Quando siete a bordo dei carrelli non scendete, pena la perdita di una vita. Prima di saltare da un carrello per raccogliere i frammenti di pietra, portatevi all'estremità del carrello. Inoltre, saltate sempre nella direzione nella quale viaggia il carrello o potete dare addio ad una vita.

Alcuni frammenti nelle Miniere dei Troll si possono raccogliere solo viaggiando in una direzione.

GOLF

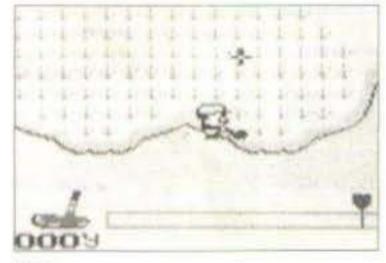
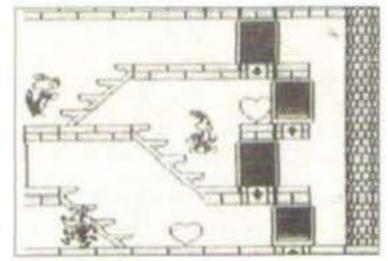
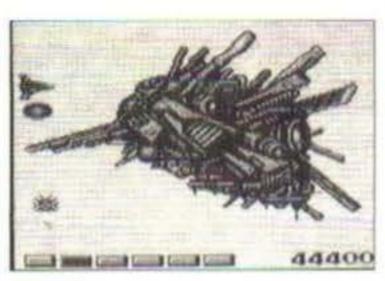
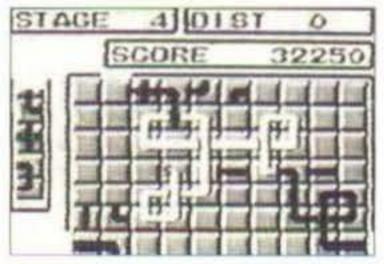
Ecco alcuni trucchi e consigli per il golfisti "tascabili":
È buona cosa premere una volta il pulsante B prima di effettuare un lancio lungo perché, così facendo, apparirà una vista panoramica della buca facilitandovi nel direzionare il tiro. Se vi siete arenati su una particolare buca, tornate all'inizio e premete simultaneamente Giù e Start nello schermo dei titoli: vi troverete così nel modo allenamento, dove avrete tutto il tempo di venire a capo di quella buca. Quando siete nei bunker usate sempre la "sand wedge" (SW) alla massima potenza, altrimenti la pallina farà solo un tragitto breve. Molti green sono in pendenza quindi "puttate" con attenzione! Quando siete sui bordi dell'acqua tirate più forte del solito, altrimenti la pallina vi finirà ancora dentro.
Gli apprendisti golfisti dovrebbero iniziare dal percorso giapponese perché ha molto meno ostacoli e alberi. Allenatevi a tirare i back spin e i super shot, potreste riuscire a fare un "birdie". Quando siete

Golf

Batman

Dragon's Lair

Bugs Bunny's Crazy Castle

http://www.oldgamesitalia.net/

Nemesis

Pipedream

nel "rough" usate la "pitching wedge" (PW) per ottenere i tiri migliori. State attenti al vento, specialmente quando siete sui green. Cercate di tirare "birdies" e "eagles" e il vostro omino salterà dalla gioia. Se fate un lancio orripilante, resettate velocemente il gioco (premendo simultaneamente Start, Select, A e B) prima che la pallina si fermi, poi proseguite: ricomincerete dal momento precedente il lancio, con ancora un tentativo a disposizione. Fate così fino a che non farete un lancio perfetto.

NEMESIS

Questo losco trucchetto vi regala missili, laser, campo di forza e due opzioni: cominciate a giocare, poi mettete in pausa. Ora premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B e A. Sfortunatamente vale solo una volta per partita.

PIPE DREAM

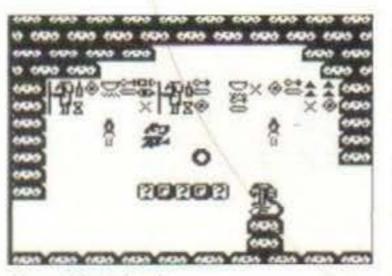
Non riuscite a vedere i livelli superiori di *Pipe Dream*? Ecco qua tutti i livelli:

5	HAHA
9	GRIN
13	REAP
17	SEED
21	GROW
25	TALL
29	YALI

QBILLION

Le prime tre password sono: WALL, IDEA e NOON.

REVENGE OF THE GATOR

Quando la pallina è nella buca respingente di destra dello schermo D, tenete premuto A (o B): il flipper si alzerà lasciando passare la pallina nello schermo superiore.

Super Mario Land

SUPER MARIO LAND

Anche nel piccolo schermo del Gameboy, Mario si fa onore. Ecco qua alcuni trucchi e consigli per uno dei migliori giochi del suo genere, anche se in bianco e nero.
Il mondo di *Super Mario Land* è pieno di stanze del tesoro sotterranee. Non vi aspetterete che vi diciamo dove trovarle... beh, qualcuna ve la possiamo rivelare.
Mondo 1-1. Contate i tubi che spuntano dal terreno, cominciando da quello alla vostra sinistra nello schermo di partenza. La prima stanza segreta si trova dentro il terzo tubo. La seconda è invece dentro il sesto tubo.
Mondo 1-3. All'inizio di questo mondo ci sono un mucchio di tubi, ma quello che vi interessa è il nono tubo, appena prima del primo burrone.
Mondo 2-1. Questo è facile: in questo mondo ci sono due stanze sotterranee, una in ciascuno dei due unici tubi presenti.
Mondo 2-2 L'unica stanza sotterranea di questo mondo è dentro il primo tubo che si incontra.

Alla fine del Mondo 1-1 prendete gli ascensori e uscite dalla porta in alto: prima di passare al Mondo successivo ci sarà un intermezzo che vi consentirà di guadagnare 1, 2, o 3 vite extra o un fiore.
Se Super Mario è troppo grande e non riesce a entrare nei piccoli tunnel provate questo: portatevi all'ingresso del tunnel, tenete premuta, a seconda della direzione, la pulsantiera a Sinistra o a Destra e contemporaneamente premetela rapidamente e ripetutamente in Giù. Proseguite in questo stesso modo all'interno nel tunnel.

All'inizio del Mondo 1-3 c'è un ascensore nascosto che vi porta in un camminatoio sopra lo schermo, all'altezza delle scritte. Per farlo apparire, saltate proprio subito dopo il muro a sinistra della partenza: toccherete un blocco invisibile e zac... ecco l'ascensore.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Per accedere al terzo "Bonus stage" nel quinto livello del gioco fate così: all'inizio del livello saltate nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.

Per allenarvi in uno dei tre "Bonus stage" presenti nel gioco dovete: trovarvi nello schermo di configurazione del gioco e premere simultaneamente Select, B e A. Apparirà un punto di domanda subito dopo il numero 5: selezionatelo per provare uno qualsiasi dei "Bonus stage".

Nel "Bonus stage" 1, "Bigger" e "Smaller" si riferiscono al numero da voi indicato, NON a quello da indovinare.

Con questo trucchetto non avrete più bisogno di mangiar pizze per accrescere l'energia: mettete in pausa e poi premete Su, Su, Giù, Giù Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B e A. La vostra tartaruga recupererà come d'incanto tutta l'energia. Purtroppo, potete farlo una volta sola per partita.

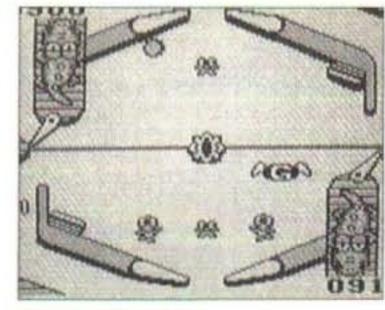
TETRIS

Queste curiosità su *Tetris* siamo sicuri che interesseranno molti di voi, visto che il gioco viene in omaggio col Gameboy e dovreste averlo tutti (o quasi).

C'è un round speciale per coloro che in qualche modo riescono a finire il gioco di Tipo B con Livello 9/High 5. Ci piacerebbe dirvi cos'è, ma non siamo riusciti a finirlo.

Per giocare una versione accelerata di *Tetris*, tenete schiacciata la pulsantiera in Giù, mentre premete Start per cominciare la partita.

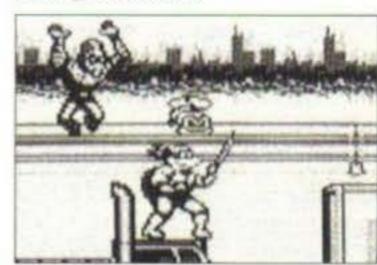
I giocatori migliori si meritano dei premi speciali. Totalizzate 100.000 punti nel gioco di Tipo A e assisterete al lancio di un piccolo razzo. Totalizzate 200.000 punti e vedrete il lancio di un razzo ancora più grande.

Se riuscite A completare un gioco di Tipo B al Livello 9/High 9, potrete vedere una lussuosa festa russa con ballerini e musicisti e poi assistere al lancio dello Space Shuttle. Una strana combinazione, vero?

Revenge of the Gator

Teenage Mutant Ninja Turtles

http://www.oldgamesitalia.net/

TRUCCHI

LYNX

BLUE LIGHTNING

Missione 1 - Codice "AAAA"
La prima missione è utile per imparare a controllare il vostro jet, infatti gli avversari inizieranno a sparare solo verso la fine del livello.
Missione 2 - Codice "PLAN"
Evitate i missili, cercando di volare a bassa quota (alzatevi prima delle colline, però!). L'obiettivo è colpire le forze terrestri.
Missione 3 - Codice "ALFA"
Simile alla Missione 2.
Missione 4 - Codice "BELL"
Questa missione si svolge all'interno di un canyon, per cui state attenti a non schiantarvi contro le pareti rocciose. Non effettuate virate brusche, a meno che non siano indispensabili.
Missione 5 - Codice "NINE"
L'obiettivo è distruggere tutte le postazioni radar avversarie, che si riconoscono anche da lontano perché parte del tetto è bianca.
Missione 6 - Codice "LOCK"
Lo scopo di questa missione è di atterrare su tutti gli aeroporti che incontrerete, quindi potete pure ignorare gli avversari in volo.
Missione 7 - Codice "HAND"
Questa missione è molto semplice: dovrete colpire il maggior numero possibile di avversari in volo, ignorando tranquillamente quelli a terra. Quando viene segnalata la presenza di una base radar, scendete immediatamente di quota e volate rasenti al suolo.
Missione 8 - Codice "FLEA"

Blue Lightning

L'ottava missione si svolge di notte, quindi evitate accuratamente di spare prima di arrivare in prossimità delle basi radar avversarie; in questo modo la risposta del nemico sarà molto più moderata.
Missione 9 - Codice "LIFE"
Nell'ultima missione potrete scatenare i vostri istinti di distruzione! Infatti dovrete eliminare tutti gli avversari (state attenti a non colpire le unità alleate contraddistinte dal colore azzurro).
Terminata questa missione, atterrerete per l'ultima volta e potrete godervi la ritirata dei nemici.

Segreto o bug? In *Blue Lightning* c'è un piccolo mistero. Tra le nuvole della settima missione appare un passaggio verticale. Se lo imboccate e lo attraversate non succede niente (almeno a noi così è sembrato). È un bug o un elemento misterioso?

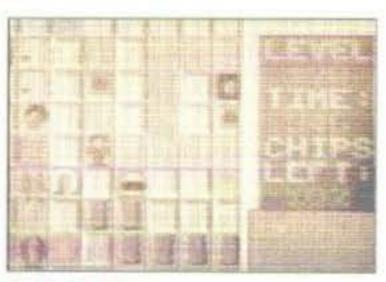
Se vi schiantate o vi centrano in volo, premete Su e A: invece di ricominciare dall'inizio del livello, continuerete dal punto in cui siete stati abbattuti.

Accendete i retrobruciatori mentre decollate nella quarta missione: al compimento della missione guadagnerete un bonus extra.

CALIFORNIA GAMES

SURFING: Ecco un trucco curioso per i surfisti. Uccidete gli uccelli suicidandovi due volte. Quando il contatore raggiunge tre secondi, andate a sbattere sul fondo dello schermo. L'uccello che annuncia la scritta "are you having fun yet?" attraverserà lo schermo. Quando il contatore raggiunge lo zero, il surfista cadrà dall'alto dello schermo sulla testa dell'uccello.

BMX: per fare un super salto premete contemporaneamente A e B.

HALFPIPE: per fare 999 premete A appena entrate nell'half pipe e tenetelo premuto. Quando lo skateboard si è completamente girato, rilasciatelo.

FOOTBAG: per totalizzare molti punti basta lanciare in aria il footbag e poi fare alcune giravolte.

Chip's Challenge

CHIP'S CHALLENGE

1) BDHP 2) JXMJ 3) ECBQ
4) YMCJ 5) TQKB 6) WNLP
7) FXQO 8) NHAG 9) KCRE
10) VUWS 11) CNPE 12) WVHI
13) OCKS 14) BTDY 15) COZQ
16) SKKK 17) AJHG 18) HMJL
19) MRHR 20) KGFP 21) UGRW
22) WZIN 23) HUVE 24) UNIZ
25) PQGV 26) YVYJ 27) IGGZ
28) UJDD 29) QGOL 30) BQZP
31) RYHS 32) PEFS 33) BQSN
34) NQFI 35) VDTH 36) NXIS
37) VQNK 38) BIFA 39) ICXY
40) YWFH 41) GKWD 42) LMFU
43) UJDP 44) TXHL 45) OVPZ
46) HDQJ 47) LXPP 48) JYSF
49) PPXI 50) QBDH 51) IGGJ
51) PPHT 53) CGNX 54) ZMGC
55) SJES 56) FCJE 57) UBXU
58) YBLT 59) BLDH 60) ZYVI
61) RMOW 62) TIGW 63) GOHX
64) IJPQ 65) UPUN 66) ZIKZ
67) GGJA 68) RTDI 69) NLLY
70) GCCG 71) LAJM 72) EKFT
73) QCCR 74) MKNH 75) MJVD
76) NMRH 77) FHIC 78) GRMO
79) JINU 80) EVUG 81) SCWF
82) LLIO 83) OVPJ 84) UVEO
85) LEBX 86) FLHH 87) YJYS
88) WZYV 89) VZCO 90) OLLM
91) JPQG 92) DTMI 93) REKF
94) EWCS 95) BIFQ 96) WVHY
97) IOCS 98) TKWD 99) XUVU
100) QJXR 101) RPIR 102) VDDU
103) PTAC 104) KWNL 105) YNEG
106) NXYB 107) ECRE 108) LIOC
109) KZQR 110) XBAO 111) KRQJ
112) NJLA 113) PTAS 114) JWNL
115) EGRW 116) HXMF 117) FPZT

California Games

Gates of Zandecon

Electrocop

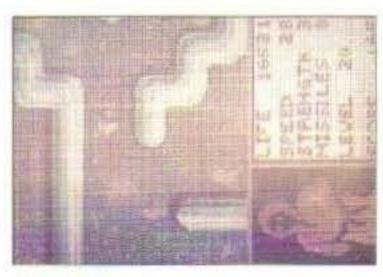
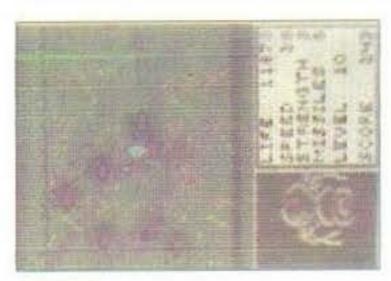
http://www.oldgamesitalia.net/

118) OSCW	119) PHTY	120) FLXP
121) BPYS	122) SJUM	123) YKZE
124) TASX	125) MYRT	126) QRLD
127) JHWZ	128) FTLA	129) HEAN
130) XHIZ	131) FIRD	132) ZYFA
133) TIGG	134) XPPH	135) LYWO
136) LUZL	137) HPPX	138) LUJT
139) VLHH	140) SJUK	141) MCJE
142) UCRY	143) OCOR	144) GVXQ

Volete vedere un po' di frattali all'opera? Digitate MAND come password e vedrete una dimostrazione del set di Mandelbrot.

ELECTROCOP

Ecco i codici di tutti i dodici livelli per i poliziotti elettrici in panne (UxL2 sta per Uscita per il Livello 2 e via dicendo, A sta per Armi):
Livello 1
PORTA 1: 2473 - UxL2
PORTA 2: 9874 - UxL2
PORTA 3: 8743 - A
Livello 2
PORTA 1: 3287
PORTA 2: 5409
Livello 3
PORTA 1: 9284 - UxL4
PORTA 2: 7210 - UxL4
PORTA 3: 3936 - A
PORTA 4: 7395 - A
PORTA 5: 8294
Livello 4
PORTA 1 0394 - A
Livello 5
PORTA 1: 8658
PORTA 2: 5462
PORTA 3: 9973
PORTA 4: 7642
PORTA 5: 0912
PORTA 6: 0974

PORTA 7: 7865
PORTA 8: 4285
Livello 6
Porta 2: 8765 - UxL12
Livello 7
PORTA 1: 6021 - UXL4
PORTA 2: 5824 - UXL9
Livello 8
PORTA 1: 7698 - UXL6
Livello 9
PORTA 1: 0170 - A
PORTA 2: 1092
PORTA 3: 7102 - A
PORTA 4: 4726
PORTA 5: 1375 - UxL11
PORTA 6: 2857 - A
PORTA 7: 6998 - A
PORTA 8: 1798 - A
PORTA 9: 4391 - UxL1

Gauntlet

Gauntlet

Livello 11
PORTA 1: 0293 UxL12
Livello 12
PORTA 1: 2987 - A
PORTA 2: 6443 - A

N.B.: Nel primo livello, a sinistra, troverete l'armeria dei vostri sogni al silicio.

GATES OF ZENDOCON

Ecco i codici per i primi 51 livelli:

YARB	BREX	SEBB	SNEX
ZAXX	BROT	STOB	XTNT
BOTZ	SNAX	ZYBX	XRXS
ANEX	NEAT	YARR	EYES
NYXX	ZYRB	SRYX	BARE
STAX SZZZ	STYX	XRAY RATT	NYET
TERRA BYTE		BETA	TRAX
ZEBA	ROXY	NEXA	NEST
EBYX	BREX	BOXX	STAB
TENT	ROXX	NERB	TREY
STAR	TRYX	SSSS	ZORT

Ultima missione: ZETA

Per trovarsi di fronte a dei guardiani di fine livello: NEAR ZEST BRAN

Livello Segreto: In questo livello potrete equipaggiarvi di tutto punto e combattere faccia a faccia con i programmatori! Inserite il codice TRYX e appena appare la vostra astronave, guidatela in basso e poi subito a destra, attraverso la piattaforma. A questo punto evitate le pareti e entrate nel primo cancello. Entrerete in una stanza segreta.

GAUNTLET

Per riuscire a comporre la Pergamena della Resurrezione nel quinto livello, utilizzate l'alieno o il samurai.

ZARLOR MERCENARY

Zarlor Mercenary

In generale, tenete presente che:
* Se giocate da soli, selezionate Landru (armato con i "power shot").
* Se un livello in particolare si rivela molto difficile, provate a cambiare tattica di gioco e/o equipaggiamento.
* Come nella maggior parte degli spara-e-fuggi, i bonus sono sempre negli stessi posti e gli schemi di movimento degli alieni sempre uguali.
* Costringete i vostri amici col Lynx a comprare *Zarlor Mercenary*, perché due astronavi sparano di più di una sola!

Ed ecco qui una guida ai primi tre livelli:
Livello 1
Cercate di raccogliere i laser, l'autofire e lo speed-up che appaiono all'inizio del livello (non durereste molto senza!). Un altro laser si trova a metà del livello, insieme ad un secondo autofire.
Blastate le ondate aliene col laser per far salire il punteggio finché arrivate al mostro-di-fine-livello. Pigiate furiosamente il pulsante del laser e dovreste farlo fuori facilmente.
Negozio 1
Se siete riusciti ad arrivare fin qui, tranquillizzatevi, perché il secondo livello non è molto più difficile del primo. Comprate: speed-up, side-shooters, wing cannons e autofire. Se vi rimane un po' di grana investitela in vite extra.
Livello 2

Raccogliete il laser. Gli assalti alieni sono piuttosto duri e pesanti, quindi posizionatevi sulla sinistra e utilizzate una tattica difensiva. Non dimenticatevi di prendere lo scudo, che si trova circa a metà del livello. Quando (se...) arrivate al guardiano di fine livello, scoprirete che la strategia migliore è quella di continuare a muoversi, evitando i suoi micidiali colpi, e sparare furiosamente con i laser laterali. E continuate a muovervi!
Negozio 2
Vendete tutto l'equipaggiamento extra, tranne gli speed-up, e comprate più vite e mega-bomb possibili - il prossimo livello è decisamente tosto!
Livello 3
Mantenetevi sulla destra e non sprecate le importanti bombe sui ciclopici mostri che passeggiano per lo schermo - cercate semplicemente di evitarli. Invece sganciate le bombe sulle schifezze verdi che lanciano proiettili ancora più rivoltanti, e finiteli con i laser. Il guardiano di fine livello vi seguirà per lo schermo, quindi attiratelo nell'angolo in basso a sinistra e mirate al centro con tutto quello che avete. Quando l'alieno esalerà l'ultimo (ammesso che respiri...) non gioite troppo, perché vi aspettano altri due livelli ancora peggiori!

TRUCCHI

http://www.oldgamesitalia.net/

TRUCCHI

SEGA MASTE

ACTION FIGHTER

Ecco tre codici per *Action Fighter*: DOKI-PEN, HANG-ON, GP-WORLD.

AFTERBURNER

Accendete la console e mettete in pausa esattamente 100 volte (poveri pollicioni!) - il demo non partirà e potrete continuare a volare dove osano gli F14 fino al livello 17.

ALIEN SYNDROME

Per avere qualche secondo di invincibilità collezionate i misteriosi punti interrogativi quando il conto alla rovescia del timer scandisce: 272, 267, 232, 222, 171, 161, 131, o 121.

ALTERED BEAST

È possibile utilizzare l'opzione "Continue" almeno cinque volte, invece che una volta sola. Dalla seconda volta in poi, tenete premuti contemporaneamente i pulsanti 1 e 2, e premete il Control Pad in una qualsiasi direzione in diagonale. La volta successiva andate in un'altra direzione e così via - alcune direzioni possono essere utilizzate anche più di una volta.

Se pensate che tre quadratini di energia non siano sufficienti, premete la diagonale Alto-Sinistra e contemporaneamente il pulsante 1. Inizierete con cinque.

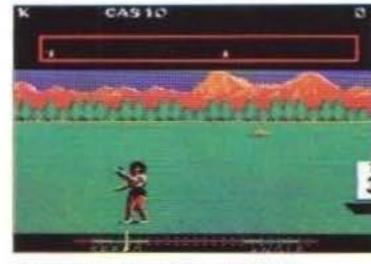
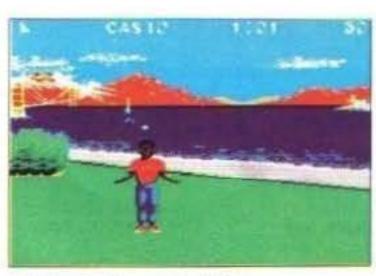
I Boss di fine livello:
Boss nº1: posizionatevi sulla sinistra dello schermo e sparategli addosso senza sosta (con le Fireball o palle infuocate). Quando una testa è quasi sopra di voi, utilizzate la "Flaming arrow" (freccia infuocata), in modo da fermarvi vicino al corpo dell'avversario. Quindi continuate ad appesantirlo di luce coerente (si vede che sto studiando fisica, eh?). Quando appare una seconda testa, giratevi a sinistra, utilizzate di nuovo la "Flaming Arrow". Ripete il processo fino alla distruzione (del nemico, si intende!).
Boss nº2: Non c'è molto da fare, se non cercare di rimanere vivi e colpire gli "occhi" e le spore che vi minacciano. Se siete circondati dalle spore, elettrificatele!
Boss nº3: Rimanetegli relativamente vicini, evitate le Fireball e ricambiatelo con la stessa moneta (cioè tirategli delle Fireball). Non usate MAI il "Pillar of Fire".
Boss nº4: Mantenetevi sul lato opposto dello schermo. Lanciategli una sola Fireball e quando vi carica, saltate e mentre siete a mezz'aria, utilizzate la "Flamming Arrow" per allontanarvi. Continuate in questo modo fino a eliminarlo, ma se per sfortuna dovesse farvi perdere una vita, sparategli furiosamente mentre siete invulnerabili.

BLACK BELT

Per avere vite infinite, selezionate l'opzione a un giocatore e premete Reset appena prima che inizi la partita (cioè subito dopo che è scomparso il logo della Sega). Se l'inizio del primo livello è un po' "sporco", non preoccupatevi troppo - fa parte della gabola!

I cattivoni di fine livello vi danno filo da torcere? Nessun problema, ecco qua come dargli il fatto loro.
Livello 1 - RYU
Saltategli sopra, voltatevi verso di lui a mezz'aria e mentre state toccando terra, tirategli un bel cartone in faccia, quindi incalzatelo subito con un bel calcio. Inseguitelo nell'angolo e quando vi supera in cerca di un po' di pace, ripetete la sequenza di cui sopra.
Livello 2 - HAWK
Evitate, saltando, il proiettile poi, mentre atterrate, tirategli un calcio. Continuate ad avanzare verso di lui e a tirargli calci non appena possibile fino a quando non lascia questa valle di lacrime e chip.
Livello 3 - GONTA
Lasciatelo avvicinare con le mani aperte, quindi corretegli addosso e iniziate a prenderlo a pugni molto rapidamente. Se salta verso di voi, indietreggiate, ma non troppo, perché altrimenti vi caricherà.
Livello 4 - ONI
Posizionatevi sul lato sinistro dello schermo. Quando ONI è a circa due cm da voi, dategli un bel calcio: si abbasserà e vi tirerà un pugno Appena si alza, esibite le vostri arti marziali con un altro calcio. Ripete la "routine" fino alla sua dipartita - non preoccupatevi se perdete energia, visto che ONI morirà quando a voi rimarrà ancora un'unità di energia.
Livello 5 - RITA
Utilizzate questa successione di colpi per eliminarla: calcio, pugno, pugno basso, calcio basso - ripetetela esattamente una volta e poi esibitevi in un calcio volante per finirla.
Livello 6 - WANG
Qui dovrete cavarvela da soli!

California Games: Bmx

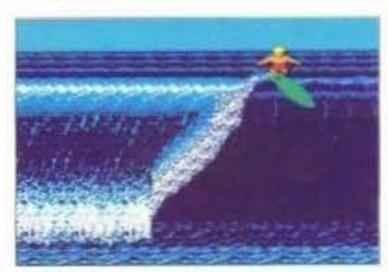
California Games: Pattinaggio a rotelle

California Games: Disco Volante

California Games: Foot Bag

CALIFORNIA GAMES

Nella disciplina del footbag per far punti bisogna cambiare spesso mosse, non ripetete sempre le stesse - ciò che conta è la varietà.

Appena inizia la sezione col surf, tenete premuti entrambi i pulsanti, in modo da rallentare il surf. Quindi premete la diagonale Alto-Destra. Continuate così finché un'onda non arriva nei pressi della vostra tavola marina, quindi rilasciate i pulsanti. Continuate a zigzagare con la tavola per acquistare velocità. Ora effettuate cinque salti normali (45º) e tre o più salti in verticale. Poi fate un 360º un paio di volte (u-

http://www.oldgamesitalia.net/

R SYSTEM

California Games: Surfing

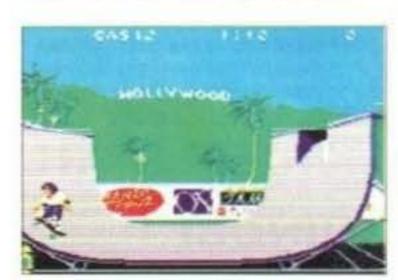
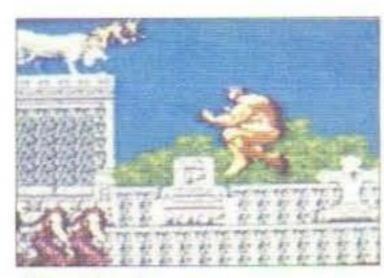
tilizzando i pulsanti 2 e 1). Sembra difficile, e lo è! Ma con un po' di pratica otterete il punteggio di 9.0 e potrete vantarvi di essere un vero "bad dude"!

Nella sezione dei pattini a rotelle, saltate gli ostacoli ogni volta che ve li trovate davanti (ovvio, in effetti), ma saltateli anche se sono spostati di lato, perché guadagnerete punti comunque, come se li aveste saltati!

Nella disciplina del frisbee, cercate sempre di prendere il frisbee con braccio teso verso l'alto (cioè all'incirca sopra la vostra testa) - totalizzerete ben 350 punti. Per eseguire questa manovra, dovrete premere Giù quando il frisbee è a metà altezza e a crica uno schermo di distanza dal vostro atleta..

CAPTAIN SILVER

Prima di tutto sappiate che per continuare dopo le tristi parole GAME OVER, è sufficiente premere il pulsante 2 quando appare la scritta GAME OVER. Oppure premete Su, Sinistra e poi entrambi i pulsanti contemporaneamente.

Inoltre eccovi qualche tattica per eliminare i Boss più grossi e pericolosi di questo gioco:
Boss 1, STREGA: Appena prima che appaia sullo schermo, saltate e sparate verso il punto da cui entrerà. Se siete abbastanza veloci, sarà già mezza morta prima del combattimento vero e proprio!

California Games: Skateboard

Altered Beast

Ora guardate verso sinistra e non appena è a portata di tiro, saltate e blastatela.
Boss 2, NAPOLEONE: Sparate addosso come dei matti - quando la sua lama si avvicina un po' troppo (1 cm È troppo...) sappiate che è tempo di una ritirata strategica! Quando avete messo un po' di distanza tra lui e voi, giratevi e sparate di nuovo.
Boss 3, CICLOPE: Sparategli ripetutamente. Stategli molto vicini, nel caso che lanci una pietra a bassa altezza. Se invece inizia a correre, preparatevi a scappare gambe in spalla.
Boss 4, DRAGO: Posizionatevi sulla sinistra e saltate i suoi fulmini. Quindi colpitelo e ritiratevi, colpitelo e ritiratevi fino alla sua dipartita.
Boss 5, CAPO DEL VILLAGGIO: Quando affrontate questo sindaco poco democratico, ricordatevi che se tira indietro il braccio, lancierà una catena alta (in questo caso inginocchiatevi), altrimenti aspettatevela bassa (evitatelo saltando).
Boss 6, CAPTAIN SILVER
Quando salta, passategli sotto, e non fermatevi finché la sua freccia non tocca terra. Quindi giratevi e colpitelo con la lama. Quando salta di nuovo, ripetete l'esecuzione fino a eliminarlo.
N.B.: i Boss 3, 4, 5 e 6 possono essere eliminati solo con la spada.

CHOPLIFTER

Quando venite eliminati, premete furiosamente i pulsanti. Così facendo dovreste magicamente recuperare tutti gli ostaggi.

CLOUD MASTER

Per uccidere la fenice di fine livello 1 dovete colpirla sul becco 15 volte.

DOUBLE DRAGON

Per avere vite infinite nel modo a un giocatore per questo picchia-molto-duro, cercate di arrivare almeno al livello 4, quindi dirigetevi direttamente fino ad una porta. Mettetevi al centro della porta e tirate calci a mezza'aria all'indietro, fino a quando non appare la scritta PUSH START per il secondo giocatore. Da adesso in poi avrete vite illimitate. Se invece preferite giocare in tandem con un amico, fate in modo che il secondo giocatore perda l'ultima vita verso la fine del terzo livello e poi seguite la stessa procedura.

ENDURO RACER

Per selezionare uno qualunque dei round premete Reset nello schermo dei titoli e poi Su, Giù, Sinistra e Destra. Se così non vi funziona provate a farlo senza premere Reset.

Cloud Master

FANTASY ZONE

Per poter comprare le vite a un prezzo molto più basso, aspettate che parta il demo e poi premete su e giù il Control Pad (o il joystick per chi ce l'ha) almeno 50 volte e premete Start. Raccogliete più soldi possibile nel primo livello e procedete verso il primo negozio: ora dovreste potercomprare Opa-Opa per soli $1000 (alla faccia!).

GALAXY FORCE

Affrontate i pianeti in quest'ordine: Verde, Bianco, Blu e Rosso.

GHOST HOUSE

Il seguente elenco vi rivelerà alcuni segreti sugli oggetti di questa casa degna degli "acchiappafantasmi".
Candele: se le saltate, apparirà un coltello volante.
Caminetti: superandoli, apparirà una freccia.
Lampadari: se saltate e li toccate, tutto si fermerà e potrete scorrazzare libera-

http://www.oldgamesitalia.net/

mente, fino a che lo schermo non torna normale.
Freccie volanti: per totalizzare abbastanza punti così da ottenere vite-extra, saltate su almeno 15 frecce in uno schermo - dovrebbe diventare tutto giallo. Ora potrete camminare attraverso qualunque oggetto, intascando 1000 punti per ogni freccia, coltello e mummia.
Coltelli volanti: saltategli sopra per poterli utilizzare per un po'.
Consiglio supplementare: nel secondo schermo, cercate sempre di saltare su un coltello prima di affrontare Dracula.

GOLDEN AXE

Per incrementare di un credito5 (purtroppo questa gabolina funziona una sola volta per partita...) il vostro misero patrimonio, aspettate che appaia la scritta comune a tutti i videogiochi da *Pong* in poi (GAME OVER per i meno melodrammatici, NdR) e premete la diagonale Alto-Sinistra.

GOLFAMANIA

Se sbagliate un colpo nel "Tournament" o nello "Stroke Play", invece di prendere a mazzate il caddy al silicio, premete Reset mentre appaiono le frasi del tipo "Out of Rough" o "In Rough", ecc.
Quindi continuate a giocare, avendo la possibilità di ripetere l'ultimo tiro.

POSEIDON WARS 3-D

Per ascoltare le musiche di *Poseidon Wars 3-D* aspettate lo schermo dei titoli e poi premete questa sequenza di tasti: Su, Sinistra, Sinistra, Giù, Giù, Giù, Destra, Destra, Destra e Destra.

POWERSTRIKE

Iniziate la partita con dieci vite premendo Giù, Destra, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Su, Destra e Pulsante 1 due volte.

QUARTET

Per allargare il raggio di fuoco, premete la pausa 14 volte nello schermo dei titoli prima di cominciare la partita.

RAMBO III

Quando raggiungete il guardiano di fine livello D, continuate a sparare nel mezzo dello schermo e a lanciare granate ai mini-elicotteri - in questo modo completerete lo schermo facilmente.

RAMPAGE

Quando appare la scritta GAME OVER, premete entrambi i pulsanti e potrete continuare la partita (funziona solo tre volte).

RASTAN

Per continuare ogni volta che volete, tenete premuti i pulsanti 1, 2 e Diagonale Sinistra mentre gira la sequenza del logo Sega.

ROCKY

Questo trucco è dedicato solo ai fortunati possessori del Control Stick con "rapid-fire". Durante il Bonus-stage, prima di Drago, inserite il "rapid-fire" nella porta 1, e tenete premutientrambi i pulsanti. Ora sarete molto più forti e dovreste riuscire a mettere K.O. Drago facilmente.

R-Type

Powerstrike

R-TYPE

Livelli:
Per sconfiggere Krell, sparategli il vostro modulo nello stomaco, e poi muovetevi in su e in giù colpendolo rapidamente.
Gomanda: raccogliete il "Reflecting laser" (il laser che si riflette sugli ostacoli, per gli anglofobi) e sparategli nel bianco, anzi, nel blu dell'occhio. Se il serpente si avvicina troppo, spostatevi nell'angolo in alto a sinistra.
Mega Corazzata: usate di nuovo il "Reflecting laser" e cercate di posizionarlo in coda. Ora muovetevi intorno all'astronave molto cautamente, fino a trovarvi in posizione favorevole per colpire il Generatore con un raggio laser a piena potenza.
Monpaira: raccogliete ancora il "Reflecting laser" e rimettetelo in coda. Mirate con un angolazione di 90º e sparate rapidamente; gli altri due vi saranno davanti, e sarà sufficiente colpire le finestre verdi.
Kraken: utilizzate il laser aria-terra (si fa per dire, visto che siamo nello spazio) e preparate un raggio laser a piena potenza; quando appare la roccia, sparate con entrambi. Inoltre, se sparate ai meteoriti e li evitate, sarà più facile sconfiggere Kraken.
Non c'è nessun cattivone-di-fine-livello, così vi potrete divertire raccogliendo il laser anti-aria ed eliminando un po' di piccoletti. Inoltre, se vi posizionate a metà della "L" alla rovescia e continuate a sparare, non dovreste essere colpiti.

Rambo III

Buronka: l'unico consiglio per questo livello è quello di utilizzare il laser anti-aria posizionato sulla vostra coda.
Byde: per sconfiggerlo, potete usare un qualsiasi laser: sparategli il modulo nelle fauci (quando le apre), e preoccupatevi di evitare i colpi più che tirarne. In questo modo dovreste sconfiggerlo facilmente.

Super Livello: per entrarvi, arrivate, al livello 4 (facile, no?), nel punto dove le cellule meccaniche occupano lo schermo e dove ci sono due colonne appese al soffitto. Ora , ritornate indietro sulla prima colonna: lo schermo dovrebbe lampeggiare e dovreste entrare nel Super Livello. Per sconfiggere il Boss di questo livello extra, mirate alle pupille, che sono il suo punto debole. State molto attenti alle palle di fuoco che lancia dalle fauci.

Per godervi il Soundtest, ruotate il Control Pad in senso orario un paio di volte. Se volete sentire gli effetti sonori, premete il pulsante di fuoco del Controller 2 e premete Destra sul Soundtest numero 17.

Per ottenere crediti-extra, ruotate il Control Pad in senso orario quando appae l'opzione "Continue". Potete averne fino a 12. Quando venite eliminati una seconda volta, ruotatelo in senso anti-orario per accedere al Soundtest. Sentitevi tutti i 95 motivi (beh, potete anche tapparvi le orecchie!). Ora ri-ruotatelo in senso orario e otterrete 99 crediti.

SAFARI HUNT

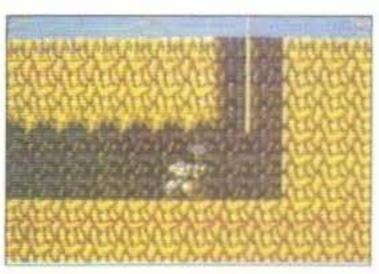
Quando sparate a una pantera o a un altro animale selvaggio, continuate a sparare per avere più punti (utilizzate, se potete, il "rapid-fire").

SECRET COMMAND

Dal livello 3 in avanti, potete continuare la vostra missione anche nella tragica eventualità di essere stati eliminati (sempre che abbiate selezionato il modo per due giocatori). Premete Sinistra-Destra, Sinistra-Destra, e così via, premendo allo stesso tempo entrambi i pulsanti di fuoco.

SHINOBI

Aspettate che appaia la facciona del nin-

http://www.oldgamesitalia.net/

Rastan

Rampage

ja nello schermo dei titoli, quindi tenete premuti simultaneamente Giù e il pulsante 2. Entrerete nel mitico Schermo degli Antichi Ninja, altrimenti detto del Giocatore Imbroglione, e potrete scegliere da che livello partire.

SPACE HARRIER

Per sentire il "Soundtest" inserite la seguente combinazione di tasti: Destra, Sinistra, Giù e Destra. Poi sentitevi i motivi 7, 4, 3, 7, 4 e 8 in questo ordine. Quando uscite dal Soundtest apparirà un nuovo schermo, che vi permetterà di selezionare il livello di difficoltà, di scegliere il tipo di controllo (normale o invertito) e - se volete dare sfogo alla vostra megalomania - di trasformare il vostro erore in un aereo.
Quando perdete l'ultima vita e appare la fatidica scritta GAME OVER, premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Su, Giù, Su, Giù. Grazie a questa sequenza ripartirete da dove siete morti, e riceverete otto possibilità di "continuare".

SPY VS SPY

Questo trucco è veramente sporco. Invece di impazzire correndo su e giù per prendere tutti gli oggetti, tendere le trappole, ecc. posizionatevi davanti alla porta che conduce all'aereoporto e aspettate (magari leggendovi il prossimo numero di K - a cura dei "consigli per gli acquisti") che arrivi la spia controllata dal computer. A questo punto menatelo per bene e godetevi il frutto del (suo) duro lavoro.

THUNDERBLADE

Per continuare premete contemporaneamente la diagonale Basso-Destra e il pulsante 2 dopo che avete perso l'ultima vita.

THUNDERBLADE II

Quando appare la scritta GAME OVER, premete simultaneamente il pulsante 2 e la diagonale Basso-Destra: eccovi due utili opzioni "continue".

VIGILANTE

Per scegliere il round da cui partire: quando appare lo schermo di presentazione, tenete premuti il pulsante di fuoco e la diagonale alto-Sinistra. Ora potete scegliere il round premendo Su e Giù.

Tecniche varie:
I Thugs strangolatori possono (e devono) essere saltati, evitando così di combattere, ma i nemici armati di coltelli, asce, catene, ecc. devono essere sconfitti a suon di sberle.

Per il calcio volante, tenete premuti entrambi i pulsanti di fire e, al momento op-

Wonderboy III

Wonderboy III

portuno, premete rapidamente verso l'alto. Per il pugno volante, fate come sopra, ma invece premete verso il basso.

Se arrivate al boss di fine livello senza nunchakas, potete tornare indietro indisturbati a cercarli.

Livelli:
Ricordatevi, innanzitutto, di saltare sempre i Thugs.
1) Per eliminare il capoccia di fine livello, spingetelo a colpi di nunchakas nell'angolo a destra e poi colpitelo rapidamente. La sua energia diminuirà molto più in fretta.
2) Lasciate che il boss vi superi saltando, dopodiche, non importa quanto siate distanti, potrete colpirlo dando calci e pugni all'aria (funziona solo quando è alla vostra sinistra).
3) Le moto: non colpite i motociclisti, ma evitateli saltando; presto non appariranno più.
Per eliminare il capo, ignorate la clava e saltategli subito vicino; ora colpitelo due volte e poi saltate indietro: aspettate che vi corra incontro e colpitelo due volte, continuando così fino a quando non muore.
4) Per eliminare più facilmente il cattivone di fine livello, scansate la dinamite che vi lancia e colpitelo con pugni volanti. Quando invece salta in giù, colpitelo con calci volanti.
5) Il boss di questo livello è semplice da sconfiggere: abbassatevi e aspettate che cammini verso di voi; prima che possa darvi un calcio, colpitelo con le nunchakas. Ripetete questo procedimento fino a eliminarlo.

WONDERBOY

Per partire da un livello superiore, nello schermo dei titoli premete in sequenza i pulsanti: 1, 1, 1, 2, 2. Poi premete simultaneamente Su, e i pulsanti 1 e 2.

WONDERBOY II

Per uscire dal labirinto, seguite queste direzioni (G=Giù, S=Sinistra, D=Destra): G, G, D, S, G, D, G, D, Su, Su, Su, S, Su, S, G, D, G, G, D, G, G, G, S.

WONDERBOY IN MOSTERLAND

Potete combattere contro Kuraken (A) e Blue Knight (B) due volte. Ecco come fare:
Cercate di non cadere in acqua dove c'è il negozio sulla strada per il covo di Kuraken. Ivi giunti, affrontatelo ed eliminatelo. Ora tornate al negozio: entrateci dentro, poi uscite e tornate al covo per combattere di nuovo contro Kuraken.
B) Sconfiggete Blue Knight, suonate il flauto sulla Torre dell'eco e poi recatevi alla Mansion. Al ritorno, visitate di nuovo la dimora di Blue Knight e fatelo nuovamente a pezzettini.
N.B.: la prima volta che distruggerete uno dei due cattivoni, essi vi lasceranno una chiave, mentre la seconda volta che assaggeranno le vostre infallibili lame vi daranno un grande cuore.

Se trovate una moneta su una nuvola, sul mare, per terra, ecc, raccoglietela e saltate più volte in quel punto: spesso, proprio lì, ne appaiono altre.

ZILLION

Quando incappate in un vicolo cieco, sparate al muro per 10-15 volte, e, visto che con le buone maniere si ottiene tutto, apparirà magicamente una stanza.

TRUCCHI

NINTENDO

ADVENTURE OF LOLO

Per superare il piano 10-3 dovete usare il serpente come sbarramento tra il cuore e la medusa. Sparate una volta sola al serpente (se sparate due volte svanirà) che si trasformerà in uovo, quindi spingetelo nella posizione giusta. Ora prendete pure il cuore e uscite. Questo trucco vale anche in molti altri piani.

AIRWOLF

Per superare il piano 10-3 dovete usare il serpente come sbarramento tra il cuore e la medusa. Sparate una volta sola al serpente (se sparate due volte svanirà) che si trasformerà in uovo, quindi spingetelo nella posizione giusta. Ora prendete pure il cuore e uscite. Questo trucco vale anche in molti altri piani.

BIONIC COMMANDO

Per uscire da un livello nel mezzo di un combattimento, tenete pigiato Start e premete contemporaneamente i tasti A e B.

Ecco come fare per sconfiggere Albatross nel livello finale: quando vedete un grande disco volante che emana una luce fluorescente arancione nell'angolo in alto a destra, portatevi sul bordo del disco e sparate da lì - sette colpi rapidi col lanciarazzi dovrebbero metterlo a posto. E se poi volete sapere come trovare l'Hyper Bazooka, non fermatevi ad Albatross: continuate e sarà vostro.

BUBBLE BOBBLE

Bubble Bobble è da giocare in due. Se giocate da soli, pur finendolo, riceverete un messaggio di "Bad End". Solo se giocherete in due potrete vedere l'"Happy End", a meno che non usiate il seguente trucco: andate alla Stanza 99, prendete il cristallo e prendete la porta per la Stanza AO, quindi continuate fino alla Stanza B3? In B3 intrappolate l'ultimo nemico rimasto con un bolla ma non fatela scoppiare. Ora fate entrare in gioco il secondo personaggio (premendo Start per mettere in pausa, poi Select e infine Start per tornare al gioco: questo trucco vale in qualunque momento del gioco) e poi fate scoppiare la bolla. Buon "Happy End".

Ed ecco qui alcuni codici:

Gioco normale

Livello 16	AAAAB
Livello 32	IIIIB
Livello 43	IEJJJ
Livello 57	FEJJJ
Stanza B2	EECJJ
Stanza C6	GHCCB
Stanza F5	HJFAB

Super gioco

Livello 89	CAJFI
Livello 96	GGJBI
Livello 99	GEJFJ
Stanza E6	HBGBD

Ovviamente potete sperimentare inserendo codici senza senso (di cinque lettere) e magari vi capita di trovare quelli giusti. Nel qual caso, ovviamente, fateceli sapere, OK?

Airwolf

DOUBLE DRAGON II

Per continuare le missioni dalla 6 alla 9 premete i pulsanti A, A, B, B, Giù, Su, Destra e Sinistra del controller 2.

GOAL

Per arrivare dritti dritti alla finale URSS/Olanda digitate: FTXAREZC GOLGPIMB.

GRADIUS

Volete una vagonata di armi? Mettete in pausa il gioco e premete Su, Su, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra.

5000 punti extra a chi attraversa in volo le gole delle montagne.

IKARI WARRIORS

Per continuare la missione una volta che avete perso tutte le vite dovete premere i pulsanti nella seguente sequenza *prima* che appaia il messaggio di "Game Over": A, B, B, A

Questo trucco funzionerà soltanto nei primi tre livelli (e purtroppo ricomincerete senza rifornimenti).

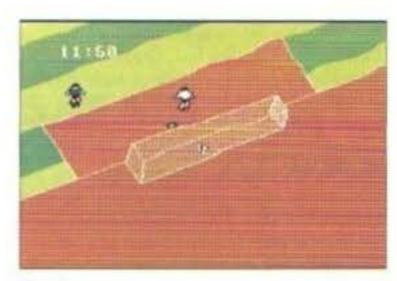
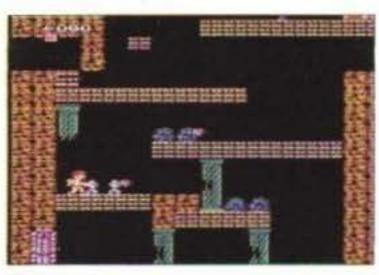
Pensate di essere il joypad più veloce del West? OK, provate questa supergabola allora. C'è un modo per selezionare il livello di partenza in *Ikari Warriors*, ma dovete essere rapidissimi per riuscirci. Quando appare lo schermo del titolo, eseguite la seguente sequenza di comandi il più velocemente possibile (attenzione: avete soltanto 15 secondi per farlo, superati i quali non funzionerà):
Su, Giù, A, A, B, Sinistra, Destra, A, B, Su, A, Giù, Destra, Destra, Sinistra, B, Su, Sinistra, A, Destra, B, Sinistra, Destra, A, Sinistra, Su, A, Giù, A, Destra, Sinistra, A, Start.

Ricordate che avete soltanto 15 secondi per "digitare" questa sequenza, quindi vi consigliamo di farlo con metodo: scrivete i comandi ben chiari su un foglio di carta e inseriteli senza guardare lo schermo.

Bubble Bobble

Goal

Ikari Warriors

http://www.oldgamesitalia.net/

Kid Icarus

KID ICARUS

Per essere invincibili e iniziare dalla "Overworld Fortress" ecco il codice: ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS.

KID ICARUS

Inserite questa password per dare uno sguardo alla conclusione di *Kid Icarus*: AuW2e5 XcdF00 Mt000G K5Wuu.

THE LEGEND OF ZELDA

Se raccogliete tutti i pezzi della Triforza, sconfiggete Ganon e salvate la principessa potrete accedere ad una seconda Quest che utilizza molti schermi già visti e la stessa mappa, ma con più nemici e qualche sorpresa. Se volete accedere direttamente alla "Second Quest", scegliete il nome Zelda quando vi registrate nello schermo di partenza. È un gioco per un solo giocatore, ma tenete collegato il controller 2 perché ci sono alcune gabole segrete. Eccone una: quando entrate in una caverna con un vecchio e questi vi chiede di pagarlo per le riparazioni fatte alla porta, attivate lo schermo dell'inventario e poi premete simultaneamente i pulsanti A e B del controller 2. Riuscirete a cavarvela senza pagare.

L'attivazione dello schermo dell'inventario è utile anche quando vi trovate davanti ad un nemico dotati dell'arma sbagliata: attivate l'inventario durante il duello e cambiate arma.

METAL GEAR

Ecco il codice per arrivare alla fine: T1111 11611 11111 11111 11116

METROID

Per trasformare Samus in una donna digitate: JUSTIN BAILEY.

RAD RACER

Per continuare una pista, aspettate lo schermo demo.e poi premete contemporaneamente i pulsanti Start e A.

SUPER MARIO BROS

Per continuare a giocare in qualunque livello vi troviate, tenete premuto il pulsante A e premete due volte Start.

In alcuni punti del gioco ci sono delle "Warp Zone" per saltare da un mondo all'altro. Eccone una alla fine del Livello 2 nel Mondo 1: restate sull'ascensore, salite fino in cima e poi saltate fuori sull'ultima fila di blocchi. Ora correte sul tetto e andrete a sbattere contro la "Warp Zone": non c'è modo di sbagliare.

TIGER HELI

Volete guadagnare 10.000 punti facili facili? OK, distruggete l'edificio rosso sulla destra all'inizio del gioco. Per farlo portatevi vicino all'edificio e scaricategli addosso almeno 25 colpi così da farlo esplodere.

TRACK AND FIELD

Eccovi le password per partire dal secondo all'ottavo giorno
Giorno 2 - DHLK*4ZLG
Giorno 3 - DRLKQ3Z1G
Giorno 4 - GRLK*3Z1G
Giorno 5 - DR1KQ4PLN
Giorno 6 - MBH+*4P1(cuore)
Giorno 7 - ZB(freccia in giù)WQ3PLN
Giorno 8 - R(freccia in giù)B55PPL1

TROJAN

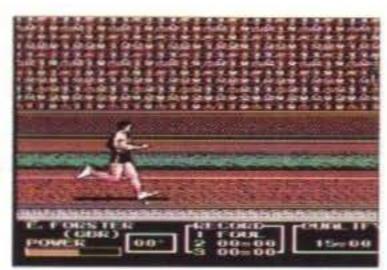
Per continuare a fare il troiano premete simultaneamente Su e Start.

UNCLE FESTER'S QUEST

Per battere i Capi Alieni vi conviene usare la frusta (tranne in alcuni rari casi) e che sia al massimo della potenza!

In un muro senza uscita della casa a lato del sentiero potrete trovare un "power-up" segreto. Prendetelo e riavrete tutti i vostri punti-salute.

WIZARDS & WARRIORS

Anche in *Wizard & Warriors* c'è una distorsione temporale. Ecco come entrarvi: dallo schermo della seconda foresta, appena superate le caverne rosse, dirigetevi a sinistra. Quindi saltellate ripetutamente dando dei colpetti al tasto Su: improvvisamente, Kuros svanirà dal lato sinistro per riapparire su quello destro, con la differenza che ora si troverà molto più avanti nel gioco.

Track & Field II

Metal Gear

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Per riuscire a vedere le creature che abitano le caverne dovete usare una candela. Volete sapere dove trovarne una? OK, una candela si trova nel Palazzo Parapa. Probabilmente dovrete passare per una caverna per arrivarci, ma è una caverna facile con un solo nemico.

Non riuscite a trovare la città nascosta di New Kasuto? No problem, ecco qui come fare: puntate per la caverna che si trova a nord (sopra) della "Roccia con tre occhi". Vi troverete davanti ad un ragno: usate il fischietto e questi sgambetterà via in tutta fretta. Ora andate a est (destra) fino ad una caverna. Entrate dentro e continuate a camminare verso destra fino all'uscita opposta della caverna. Vi troverete in una foresta dove troverete un martello: usatelo per abbattere qualche albero e vi apparirà New Kasuto. Facile, no?

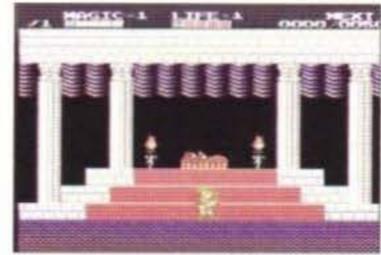
CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

Consigli generali:
Parlate con tutti i personaggi -uomini e donne - che incontrate nelle città: sono a conoscenza di informazioni importanti.

Quando siete in città e vi viene offerto dell'alloro o dell'aglio, compratelo! L'alloro vi rende invincibili, mentre l'aglio ha il potere di congelare i nemici per un po'.

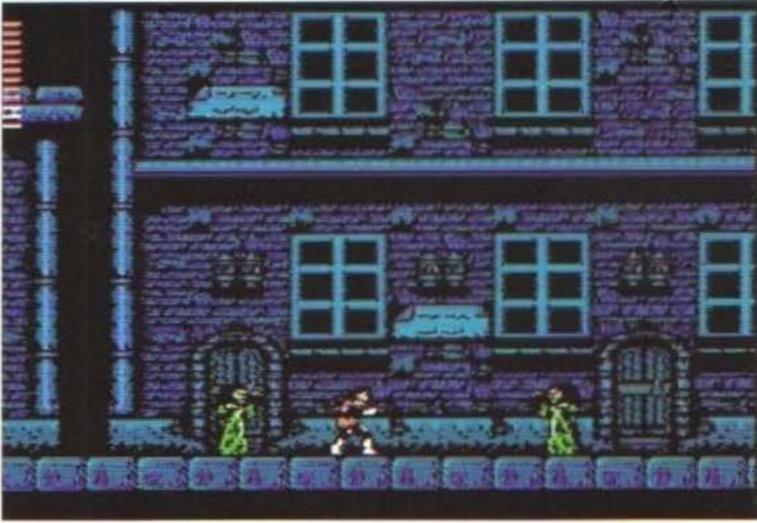
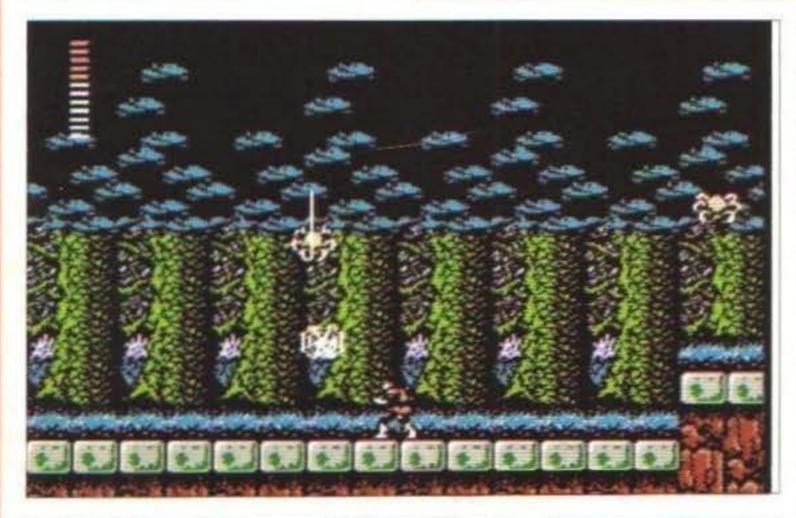
Non dimenticatevi di comprare il paletto di quercia dal vecchio: senza paletto non potrete ottenere tutte le parti di Dracula.

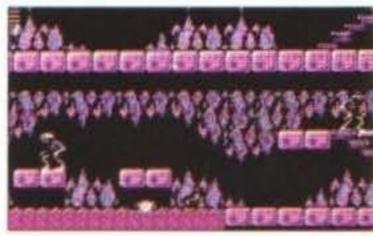
Zelda II

http://www.oldgamesitalia.net/

TRUCCHI

Appena entrati nella Berkeley Mansion, vi troverete davanti ad un muro insuperabile. È lì che si nasconde un ascensore invisibile! Premete Select per selezionare un cristallo e magicamente apparirà l'ascensore.

Vi interessa una bomba incendiaria? Ecco come fare. Nella foresta di Aljiba c'è uno schermo con tre livelli di scale. Potete distruggere il primo livello lanciando del-

l'acqua santa contro entrambi i mattoni. Poi muovete Simon verso sinistra fino a che arriva davanti ad un muro invalicabile. Ora lanciate l'acqua santa contro il muro e apparirà la bomba.

Ad un certo punto del gioco arriverete ad un vicolo cieco, dove potete andare soltanto in acqua. Qui sott'acqua c'è un passaggio segreto. Per farlo apparire tenete in mano il cristallo mentre vi inginocchiate e poi premete A. L'acqua si aprirà, rivelando il passaggio.

Solitamente, quando entrate in una stanza nella quale c'è un uomo, troverete una porta segreta all'estrema destra. Basta tirare l'acqua santa contro il muro per

farla apparire.

Quando venite invitati sul traghetto per un giro, può succedere che vi portino dove non volete. Per evitare che ciò avvenga, offrite al traghettatore un po' di aglio. Vi porterà in un buon posto.

La prima volta che visitate il villaggio di Veros, probabilmente troverete pochi oggetti e raccoglierete informazioni scarse. Ma se visitate l'intera Berkeley Mansion e poi ritornate a Veros per una seconda volta, incontrerete molta più gente e raccoglierete molti più oggetti e informazioni.

Se entrate in un negozio e non c'è nessuno, solitamente significa che c'è un passaggio segreto. Guardate sul pavimento o sulla parete all'estrema destra. Lanciate l'acqua santa a entrambi e potrebbe apparire il passaggio.

Quando arrivate al cimitero di Camilla, sperimentate con i vostri oggetti sulla quarta pietra tombale e potrebbe apparire un un importante pezzo del puzzle.

Che ne dite di una password per cominciare la partita con la "morning star", bombe incendiarie, acqua santa, spada, cristallo rosso, costola di Dracula, due allori e due agli? OK, eccola qua: REJ5 DYVO GG8F XTRT

E che ne dite di una password che vi fa cominciare con tutto - sì, proprio tutto - quello che potete ottenere nel gioco? Eccola: PSPR VRBV U2DT RFIZ

http://www.oldgamesitalia.net/

...A FORZA DI GIOCARE CON LE IMMAGINI...

Videogiocare con le immagini non ha più limiti!
Sega Megadrive, l'unica consolle con 16 bit.
La consolle Megadrive con inclusa la cassetta "Altered Beast" ed un control pad è l'unica originale con garanzia Giochi Preziosi.
Entra anche tu nel mondo di Sega Megadrive!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/